

# Commodore Világ

PC • Plus/4

Nr. 43.

VI. évfolyam • 1994/4.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1994

Ára: 139,- Ft



9 770866 080010

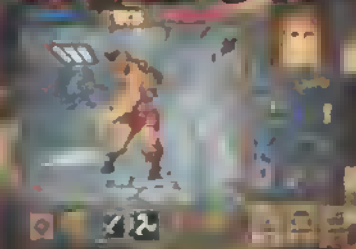
WLADCY CIEMNOSCI  
DIZZY 5/6



SPECIAL FORCES



SHADOW CASTER



FLIGHT SIMULATOR 5.

EPIC PINBALL  
KRYNN SOROZAT  
ULTIMA SOROZAT



## SAM & MAX

FANTASY ROVAT



**Ajánlatunk C64-re, az ikonvezérelt kalandjátékot is tartalmazó,  
2 éves fejlettségű gyermekek erejéig eljutó, végig megfogható!**

# WASTED TIME

**A XXV. ÉVZAD VÉGE FELÉ A PROGRAM KÜLÖNÖS ÉS  
KÖSZÖNYEVEZETI, ÉS AMI MÉG KÜLÖNÖSEBB  
RÉSZE IS AZ EMBERISÉG HIBÁJÁBÓL...**

**A TELJÉSEN MEGLÉNYESÍTÉLT POLYMER SZÖVEG TÍPUS-  
TÍPUS. A KÖRNYEZETI SZERKEZET A KÖRNYEZETI  
MÉNYT A KÖRNYEZETI SZERKEZETI LEVŐ IDŐT JÉ-  
LENTI. A KÖRNYEZETI SZERKEZETI ALULINFORMÁLT)  
SZERKEZETI A KÖRNYEZETI SZERKEZETI A KÖRNYEZETI SZERKEZETI  
HELYEZTETÉST IS AZ EMBERISÉG HIBÁJÁBÓL...**

**Kiadja és forgalmazza (C64-re, csak mágneslemezen): COM-WARE Kft.**

**A program ára csak a kiadónál: 399,- Ft (ÁFA-val) + postai és kez.ktsz.**

**Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.B.).**

**Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft.**

**szaküzleteiben, valamint az Impresszumban feltüntetett  
számítástechnikai szaküzletekben.**

## MEGJELENT A CoV Évkönyv '93/94.

### A tartalomról:

- **A nagyok:** OORIATH, LORDS OF CHAOS 1, LORDS OF CHAOS 2., BARD'S TALE III (melyből a C64-esek végig megtudják, hogy telepörtájának Arboria ba), STAR CONTROL, STAR CONTROL 2, CONAN THE CIMMERIAN, WARLDRS, HISTORY LINE 1914 18, EYE OF THE BEHOLDER 2, EYE OF THE BEHOLDER III, REX NEBULAR (Kb. 80 oldal)
- **Repülőgép-szimulátor csokor:** The Dambusters, F 19 Stealth Fighter, Flight Path 737, Flugsimulátor, Hell Cat Ace, Knight of the Sky, Red Baron, F29 Reblator, Skyfox 2, Tormentor kiegészítés (Kb. 10 oldal)
- **TékaMakos:** 7Up Spot, Alien Breed Spec. Edition, Archon II., Ark Pandora, Cadaver Data Disc, Crazy Cars III., Encounter, Face Off Hockey, Flashback, Goblins, Gold of the America, High Frontier, I Play 3D Tennis, Johnny Quest, Krypton Egg+Editor, Lords of Conquest, Menekülés a Zeon bolygóról, NAM, Omniplay Basketball, Piracy On High Seas, Power At Sea, RBI II Baseball, Ray of the Ravens kiegészítés, Strategic, Street Rod 2., Trainers, Wizardry, Yogi Bess (Kb. 22 oldal)
- **Plus/4 szírok:** Játékok: 3D Pool, Battery 1., Culture Vultures, Időregész, Laser Squid 1 2 végső befejezés, The Saga of Enk the Viking, Sorcerer, Wu Lung Felhasználói: Demo Music Creator, FLI Editor, Megatoolz, Magicpuni Prg.technika: Digi Tejtész, Apró tippek, Plus/4 Elsősegély (Kb. 14 oldal)
- **Elsősegély rovat:** 64, Amiga, PC (Kb. 10 oldal, a PC-s rész hiányzik)
- **DEMO-VILÁG:** 64, Amiga, PC (kb. 12 oldal)
- **Programozástechnika:** 64-re több apróbb rutin (multi grafikus képernyő hullamozgatása, Demo betét, avagy a háttérben elvonuló csillagok, Karakteres képernyő rugóztatása, Art Studio kép bealkalmazása a képernyőre, Mouse pointer vezérlése) mellett Star Turbo rutin ismeretlensége, Amiga-ra pl. IFF képernyőművelet megjelenítése, IFF for miumű képek kinyomtatása, File Display rutin, Osamu háttér betét, valamint képernyő eltolás (kb. 14 oldal)
- **Felhasználói programok:** C64-re Disc Doc, Interword, Interpaint, Amiga-ra: Disk Master, File Master, Rattle Copy, Super Duper, PC-re Norton Commander 4.0 (kb. 30 oldal)
- **A modemokról:** BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok (kb. 10 oldal)
- **SpV, CoV teljes katalógus,** valamint Elsősegély butánaról katalógus

**Az Évkönyv árát egyelőre nem emeltük, ugyanúgy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam bécsi rátette az ÁFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát az új Évkönyv fogyaasztól ára: 449,- Ft. Neked viszont, aki előfizető vagy, ármenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adunk, vagyis csak 398,- Ft-ot kell befizetned! Siess, nehogy megint lecsússz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg az előző Évkönyv árát is csökkentettük, a továbbiakban a CoV Évkönyv 1992. csak 298,- Ft. A CoV Évkönyv 1991 utánnyomása is teljesen elfogyott, ebből már ne rendeljék! Extra kedvezmény: az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv együtt csak 647,- Ft!**



## Commodore Világ

VI.évfolyam, 1994/4.szám

Magyarlanik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft

Felölös kiadó: Rucz Lajos

Felölöslen azarkasztó: CoVboy

Borító: Party Graphics demo (Amiga)

Összeállították: En és a többiek

Belső grafika: Müller Mihály

Elsősogály és C64

folhasználói rovat: Molnár Zsolt (DoT)

Plus/4 sarok és

Fantasy rovat: Simon János (Jahny)

Amiga felh. rovat: Tórák Csaba (CSIKA)

PC felh. rovat: Warner Zsolt (DADA)

Állandó munkatársak:

Bors Oábor (Bryan)

Homófi Péter (HáPi)

Külső munkatársak:

Egloss Dénes (DINO)

GIDI

Paksi Gábor & Péter

Szweo Albert (KEX)

Szorkasztóság: 1114 Budapest

XI.Vásárhelyi P.u 8

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft

Budapest, Pf. 363, 1519

It lehet levelezgetni!

Bankcím: Ida ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz díjazsín csekket, és azon adod fel a hídélés díját, randelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papiruszt. Ez esetben azt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csak közpósó szálvényének hátoldalára ilyenkor mindig illesztik a Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénz mire adod fel!) Taimészetesen cölöszeübb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Torjoazti:

Az NHRT (Nemzeti Hirlapkaroskodelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regionalis társaságok az ország egész területén megtalálható hirlapüzletekben és paviionokban, valamint:

ACOMP Kft., (címek ld hátul)

SZAMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etola u.68.

Műszaki Könyvtáruhá, Budapest, VI.

Liszt Ferenc t. 9

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.

MEGAPEX Kft., Eger, Széchenyi u. 21

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25. QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15

BIT-STOP BT., Kecskemet, Rakóczi u. 2.

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.

TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya t. 5.

RAMORG GM., Zalaeorszeg, Kosztolányi u. 41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt

Felölös vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (44.) száma a majus 16-án kezdődő héten jelenik meg

## TARTALOMJEGYZÉK

|  |    |
|--|----|
| Tartalomjegyzék, nyasremanyak és agyabok   | 1  |
| Épp az jutott eszünkbe                     | 1  |
| Kérdőív (a kérdőaok)                       | 2  |
| Wladey Ciarnosci (C64, Atari ST)           | 3  |
| DIZZY 5. (Spallbound Dizzy) (C64, Amiga)   | 4  |
| DIZZY 6. (Prince of Yolkfolk) (C64, Amiga) | 5  |
| ULTIMA VI. — 2.rész (C64, Amiga, PC)       | 6  |
| DARK QUEEN OF KRYNN — 3.rész (Amiga, PC)   | 9  |
| Flight Simulator 5. (PC)                   | 15 |
| Special Forces (Amiga, PC)                 | 17 |
| SHADOW CASTER (PC)                         | 19 |
| Hirdatások                                 | 23 |
| Elsősegély (C64, Amiga, PC)                | 26 |
| SAM & MAX (PC)                             | 28 |
| EPIC PINBALL (PC)                          | 31 |
| FANTASY rovat                              | 32 |
| ADVENTOUR                                  | 34 |
| DARK SUN (PC)                              | 34 |
| Tökös-Mákos                                | 35 |
| Dalandi of the Crown (C64)                 | 35 |
| Rome A.D. '92 (Amiga)                      | 36 |
| 3d International Tennis (C64, Amiga)       | 36 |
| Plus/4 sarok                               | 37 |
| Mindenféle                                 | 37 |
| SENSITIVE térkép (1-12. szintek)           | 37 |
| C64 (felhasználói rovat)                   | 39 |
| TCC Intramakor                             | 39 |
| Daisy Sampler                              | 39 |
| Faliat megjelentése                        | 39 |
| leon Factory                               | 40 |
| Amiga (felhasználói rovat)                 | 40 |
| Virusok                                    | 40 |
| Pattogó buberek                            | 41 |
| Quarterback Tools                          | 41 |
| PC (felhasználói rovat)                    | 42 |
| Soma scena news on da PC                   | 42 |
| Képkliakó                                  | 43 |
| Mesa az alvoszett kliátyfiól               | 44 |
| Ismét a VGA programozási tema              | 44 |
| Gatto KOMIKSZ — képrogény-sorozat          | 45 |
| CoVboy Posta                               | 46 |

Előfizetőink közül 1-1 dobozban 1-1 CoV pólot nyertek:

Bagi Ákos, Egor (940010912)  
Oojcsák Attila, Mándok (940010157)  
Káplár Róbert, Jászalsózt. (940011230)

Kovacs Gyula, Előszállás (940010661)  
Lohn Balázs, Budapest XI. (94011020)

Nyoményaikat postal úton juttatjuk ol.

## Épp ez jutott eszünkbe...

Hát, azért vannak csodák! A lap történetében először jelent meg 1 hónapon belül 2 szám is, noha az előzőnek már márciusban illett volna megjelennie. Nam kell tehát megijedni, nem lettünk 2 heti lap, csak 3 heti — átmenetileg, amíg vissza nem hozzuk az év alosi csúszást.

Elsőként köszönjük a Húsvéti lapokat, és elnázást mindazoktól, akik nekünk küldtek, de mi nekik nam. A múltkor bevezetőben található jókívánságaink nekik is szóltak. Erazhető volt a tavaszi szünet, legalább annyit levelet írtatok, mint amennyit a téli szünetben. Kérdéseitök zöme olyan, lőként mindenkit érintő kérdéscsoportokkal foglalkozott, amalyek tárgyában nem kívánunk hasraütésre dönteni, azért nem várunk tovább, és kezdetét veszi a nagy hagyományokkal (nem?!) rendelkező statisztikai adatgyűjtés, amely a befűzött levelezőlapen első ránézésre klesit zavarosnak tűnik. Mint azt már az előző szám

bevezetőjében említettünk, nem a saját szórakoztatásunkia készítettük el ezt a kérdőívet, hanem a Ti érdekatekban. Mi is szeretnénk tisztán látni, azért köijük, minél többen töltsétek ki, és küldjétek vissza hozzánk a levapot (Ha már úgyis visszakülditek, randelhelnetek is valamit — CoVboy).

Bizonyára észrevenétek, hogy most az újság közepso része nem szonved holmi sárgaságban. Többen is magkőidezték: „...mi a francnak nyomjuk sárga papírra a közepso oldalakat?” Nos, neml gögyivai ki lehetett követkzestetni, hogy a mindenható sárga csekket ldén nem főzépen, befűzva helyaztúk al, azt kis keresgeles után meg lehetett találni a sárga oldalakon. Ennek allonése tömegesen kőrtetek csekket, vagy azért mert „nem találtátok” közepen, vagy azért — és ez a lényagosabb —, mert nem akartátok megnyirbálni kedvenc kladványotokat. Nos, abból indultunk ki akkor, amikor elhatároztuk, hogy a kál-



dőveit nem kivágható formában tesszük közzé. A kérdőív kérdéseit itt találhatjátok meg a bevezető végén, a válaszokat pedig értelemszerűen a levelezőlapra logjátok beírni. Mielőtt azonban rátérnénk a közvéleménykutatást célzó kérdések ismertetésére, foglalkozzunk pár, ugyancsak aktuális dologgal.

Örülünk, hogy még mindig akadnak elég szép számmal olyanok, akik a „nyomdahu-bakkant” keresik az újságban. Lehet jönni hozzánk korrekortornak...

1994. júliusában önmagában nem mond semmit, viszont ha hozzáteszük, hogy 1989. júliusában ült össze 3 ember, és leletre a CoV alapkövét, akkor már valami kezd derengeni, ugye? Szóval lapunknak 94. júliusában lesz az 5. születésnapja, sőt idén még egyszer jubilálunk, ugyanis kb. novemberben jelenik meg a CoV 50. száma. Ez már a bőség zavara nem? A HO teljes létszámmal ül össze a jövő héten, hogy megkezdje az előzmunkákat, ugyanis több meglopetést is tervezünk a számolokra. A kulisszák mögött kiszivárgó dolgokból csak párat említünk meg:

- Még nagyon a kezdeti stádiumában áll egy nyírt CoV-lábor megszervezése...
- A jubileumra korlátozott példányszámban tervezzük egy **Getto Greatest Hits** gyűjteményes kiadás megjelenítését, amely a mester összes művét felsorakoztatná, a korai alkotásaitól kezdve, napjainkig. A kiadványban azon művei is felsorakoznának, melyek nyilvános publikációban eddig nem szerepeltek.
- Megfelelő érdeklődés esetén, ugyancsak a jubileumra korlátozott példányszámban megjelentetnénk a **CoVboy összes levelezése** gyűjteményes kiadást, amely nem hiányozhat egy valóbeli CoV rajongó polcáról.

Természetesen a további lejjelményekről folyamatosan be fogunk számolni.

A hónap aktuális témája: *mi van mar a*

## PC-s játékok 2.

c. kiadványtal? Miután a Computer Karácsonyon mindenkit azzal nyugtattunk, hogy

kb. 94 tavaszra jön ki a könyv, úgy gondoltuk, nem borzoljuk tovább az idegeiteket. Meghirdetjük tehát PC-a játékok 2. c. előfizetési akciónkat! A könyv belső felépítése az első kötethez hasonló. Sikeres volt az első kötet elején lévő alapozó rész, ezért most is hasznos információkat kaptok olyan dolgokkal kapcsolatban, mint pl. SETUP problémák, vírusirtás, korunk népszerű periferái (CD-ROM, streamer, hardozható winchesterek) stb. Ezúttal mintegy 30 oldalon keresztül, úgy 160-170 játékhöz kaptok hasznos tippeket, cheat-eket, ötleteket, kódokat. A könyv további részében játékleírások találhatók. Folytatjuk a népszerű SIERRA összefoglalót, hosszabb lélegzetű játékleírásokat (pl. ARENA, MAGIC CANDLE 2...), közepes hosszúságú megoldások (pl. Airbuck, Carriers at War, Dino Park, Fatty Bear, Mines of Titan, Monopoly, Realtis, Second Front, Stronghold, Summoning...) mellett csokorba szedünk egy adag játékot, amelyekről csak amolyan „feloldalas” tipp-halmazt nyomunk, lesz egy kis áttekintés az autószimulátorokról, meg esetleg ami még az oszunkba jut, és belefer a tervezett 200-220 oldalba. Természetesen a műsorváltoztatás jogát lenntartjuk! Most mindenki fogja be a fület: a kis példányszámú nyomás miatt jelenkező magasabb költségek következtében a könyv fogyasztói ára (ÁFA-val): 599,- Ft. Azon olvasóink viszont, akik a könyv előfizetésére vonatkozó befizetést csekkel legkésőbb 1994. május 31-ig bevizetik, közel 200,- Ft-ot megspórolhatnak, ugyanis a május 31-ig érvényes előfizetési akció keretében csak (na most már fűlethetsz):

**399,- Ft-ot**

kell a csekkel feladni.

A könyv tervezett megjelenése:

**1994. június vége**

Hamarabb nem megy, ez nem csak rajtunk múlik!

Ugyancsak aktuális téma a software-kiadás. Nos, a múltkor szám belső borítóján a GALYA hirdetésében a logyasztói ár hibásan került közlésre. Nem lett olcsóbb a program, minél ahogy az a levápon látható is, látható volt, a program éia CSAK NÁLUNK 599,- Ft. Sokan kérdezték, miért van az, hogy ezek a játékok más üzletek-

ben lényegesen többbe kerülnek, mint amennyirelt ml hirdetjük. Nos, nagyon egyszerű a magyarázat! A program ára gyakorlatilag annyi, amennyirelt más üzletben megveheted, ml adjuk olcsóbban, egészen pontosan ml nektek is annyirelt adjuk, minél e viszonteladókknak, vagyis mas üzleteknek, ok pedig abból élnek, hogy valamit megvesznek, egy picit drágábban eladják, és e kettő közötti árrésből tartják tent az üzletüket. Nem hisszük, hogy ez olyan be-nyolult lenne. Ha pedig valaki aokallja a mi általunk kiadott programok árát egy adott üzletben, még mindig megvan a lehetősége arra, hogy nálunk vegye meg/rendelje meg. Azt is kérdezték, tervezük-e további programok kiadását, és ha igen, csak C64-re? Nos, mint a borító belsőn látható hamarosan jön egy újabb program, a **SINGLE EXTREME FREEDOM**, ami egy klassz stratégia, ugyancsak C64-re. Hogy csak C64-re adunk-e ki programot, vagy más géptípusra is, az nem csak rejtünk múlik! Attól lügg, milyen ajánlatot kapunk. Megsúgunk valamit: a nyáron már Amigára is jön valami...

Az utóbbi időben még jobban megnövekedett az érdeklődés a régebbi számok iránt. Ennek az lett az eredménye, hogy igencsak megtöpsztottatok bennünket, így már csak a 17. számtól tudunk küldeni, bár már e 17-esből is kevés van. A

## CoV 1-16-ig teljesen elfogyott!!

Ezért átértékelük a kedvezményes sorozat-megrendelés lehetőségét is, a továbbiakban a CoV 18-30. számok kedvezményesen 902,- Ft helyett 600,- Ft-ért, míg a 31-39 sorozat kedvezményesen 931,- Ft helyett 600,- Ft-ért rendelhető meg. Egyidejűleg a régebbi csekkek érvényüket veszítik, vagyis ha valaki mostantól számítva a 12-30. számokra fizeti be a 900,- Ft-ot, annak a 18-35. számokat fogjuk megküldeni.

Most látjuk, hogy lassan elfecsegjük az egész oldalt, közben meg már foglalt a következő, úgyhogy attól tartunk, a NEWS-nak ki kell tenni a „Szabadságon vagyok!” táblát... Ami most jön, azt mindenképpen olvasd el, a Te érdekel is!

## KÉRDŐÍV a CoV olvasói számára

A kérdéseket itt zúdítjuk rátok, a levápon pedig elég lesz válaszolnotok. Ahol külön nem utaltunk rá, ott a megfelelő kérdésre adott válasznak megfelelő számjegyet kérjük a levápon a megfelelő rubrikába beírni. Nos, ne is húzzuk az időt, vágjunk bele:

- A) Hány éves vagy? (A rubrikába a megfelelő kort írd be)
- B) Milyen géptípussal rendelkezel? (Az első rubrikába azt jelöld meg, ami az elsődleges, tehát pl. otthon van, a második helyre pedig azt, amivel közvetlen kapcsolatba tudsz kerülni pl. iskolában, munkahelyen, barátoknál stb.): 1. C64, C128; 2. Amiga; 3. Plus/4, 4. PC; 5. Atari; 6. Spectrum v. Enterprise; 7. Konzol (SEGA, Nintendo stb.); 8. Egyéb;
- C) Az Amigán belül melyik típus? (Errre a kérdésre csak akkor kell válaszolnod, ha az előző B) pontban a 2-t választottad): 1. A500; 2. A500+; 3. A600; 4. A1000; 5. A1200; 6. A2000; 7. A3000; 8. A4000;
- D) Milyen konfiguráció? (Errre a kérdésre csak akkor kell válaszolnod, ha a B) pontban a 4-t választottad, vagyis a PC-t; Az első rubrikában gépetek típusát adjátok meg (pl. 386DX-40), a további 6 db rubrikában sorban a monitor, RAM, winchester, CD-ROM, streamer és hangkártya témákban kell a megfelelő számjegyet beírnotok), 1. Hercules; 2

- CGA; 3. EGA; 4. VGA, SVGA — 5. 1 MB RAM; 6. 2 MB RAM; 7. 4 MB RAM vagy onnól több — 8. nincs winchesterem; 9. HD 40 MB alatt; 10. HD 40-200 MB között; 11. HD 200 MB felett — 12. CD-ROM van — 13. Streamer van — 14. Hangkártya; SoundBlaster verziók; 15. GUS; 16. Roland; 17. Egyéb hangkártya
- E) Melyik számtól kezdve veszed a CoV-ot? (A rubrikába a CoV megfelelő számát írd be)
- F) Kedvenc rovatod (A három rubrikába fontossági sorrendben írd be annak a 3 rovatnak a számjegyet, ami neked a legjobban tetszik): 1. Épp ez jutott eszünkbe; 2. News; 3. Játékleírások; 4. Hírdetések; 5. Elősegély; 6. Advenlour; 7. TökösMákos; 8. Fantasy rovat; 9. Plus/4 sarok; 10. Felhasználói rovat; 11. Getto komiksz; 12. CoVboy Posta;
- G) Az előbbi pontban felsorolt 12 témakör tekintetében Te hány oldalt szentelnél az egyes rovatoknak. (Az egyes rubrikák 11-121 sorban az előbb felsorolt 12 rovatnak felelnek meg. Az egyes rubrikába azt az oldalszámot írd be, amit az adott rovatnak gondolsz. A végösszeget 40-re kalkuláld ki. Ha valamelyik helyre nem írsz számot, azt úgy vesszük, hogy a rovat megszüntetése mellett teszed le a voksodat)

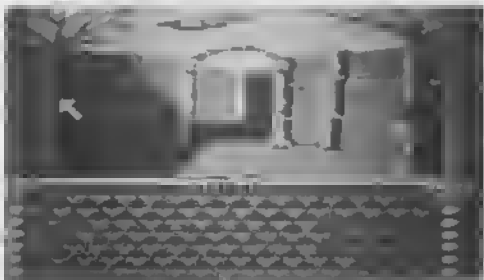
- H) Legyen-e rejtvény a CoV-ban? 1. Ne legyen; 2. Legyen, jó a keresztrejtvény, számítástechnikai témájú megfejtésekkel; 3. Legyen, pl. képrejtvény; 4. Legyen, YOTO, számítástechnikai kérdésekkel; 5. Legyen, jó volt a képtelimerés; 6. Legyen, ötletetmet külön levélben elküldöm.
- I) Meg vagy-e elégedve a CoV címlapjával? 1. Igen; 2. Nem;
- J) Az eddig megjelent — és általad is ismert — CoV-okat rangsorold. Te melyiket tartod a legzínvonalasabbnak, és melyiket tennéd az utolsó helyre? (Az első rubrikába írd be a legjobbnak ítélt számát, a másodikba pedig az utolsónak)
- K) Indítsunk-e rovatot a konzoloknak? (SEGA, Nintendo stb.) 1. Nem kell; 2. Igen, max. 1 oldal; 3. Igen, max. 2 oldal; 4. Nekem mindogy;
- L) A CoV által szervezendő nyári táborban részt vennél-e? 1. Nem; 2. Igen. Kérek a címemre egy tájékoztatót!
- M) Pólméretem; 1. M; 2. L; 3. XL; 4. XXL.

És a leglányegesebb! A levápos kérdőívet kitöltve május 31-ig visszaküldöd kö-zött njándéksorolást tartunk! Földj egy SEGA Magadrive játékkal, valamint kisor-solásra kerül 20 db. ejándékcsoomag (benne pöld, 1 doboz lemez, Evkőny, es meglepetés). Nem érdemes kihagyni! Az eredményt a CoV 45-ben tesszük közzé!



# Władcy Ciemności

Nos, itt van a 41. számban omlegetett ki-mondhatatlan nevű lengyel megatermők (Zsobzso dobzso mascao jascas gđnyia zsabrzdovico rzsasov — CoVboy). CoVboynak no higgyetek, csak az utolsó szavának, a programot valóban egy bizonyos Rzesow — vagy valami ilyesmi nevű — lengyel városbéli programozók kö-vették el. Nekünk külön élvezetként első-ként a longyel vorzióval sikerült játszadoz-ni, úgyhogy mindenki legyen heppy, ha más nyelvű termékhez sikerült jutnia, mi azért a játékszellem egyszerűsítése végett a lengyel verzióról készítettük a leírást. A já-tékről: a grafika a tűrhetőség határán van, a hangokról inkább nem írunk semmit... A játszhatóság szerencsére viszonylag alví-szalható. Akkor vágjunk bele:



Az elején vegyünk fel a polcra a boxot, a faodúból pedig a kulcsot és a táblát. Men-jünk a kocsmáig (Helyes — CoVboy), ott egy másik odúban egy varázslóást találunk. Széttörőse után egy élel-varázslattal leszünk gazdagabbak. Most menjünk abba a szobába, ahol a falon egy jel van. Lesz ott haldokló sapkás (???) fa. Használjuk ez erőnket, megjelenik a sapka. Most néz-zünk körül egy kicsit.

A bannszülőttejes szobában újra használ-juk az erőnket, ez feléleazti a tej fűlét. Pa-rancsoljuk meg neki, hogy mondja el az igazat. A válasz: e tej kinyújtja a nyelvet. Törjük le azt, és keressük meg az átválto-zás varázslatát. Ez a pályék egyikén van jól olrajtva.

Törjük szét a fal alatti egyagfalet. Megjelo-nik egy kis léda, amelyet a kulccsal kinyit-hatunk. A bennelevő ruhát öltjük megunk-ra. A klímában beszélgetünk Pawlakkal, így néhány érdekes dolgot tudhatunk meg (már amennyiben tudunk lengyelül). Ezu-tán menjünk úgy, ahogy a kocsmában hal-lottuk. Utunk végén e falat vorjuk szét e boxarrol. Az így keletkezett odúból vegyűk ki az üvegödényt, amelyben a láthatatlan-ság varázslat van. Menjünk vissza a koc-smába. Az előbb szerzett varázslat segítsé-gével bejutunk a gazdasági szobába. Itt nyíssuk ki a kofart (lohatóság szerint a kulccsal). Vegyűk fel az ésőt, a kulcsot pe-dig hagyjuk itt. Utána a kandólejat vegyűk fel, helyette rakjuk le a boxot. Rádasként kutassuk fel az egész helyiséget. Most me-hetünk vissza Kargul háza elé. Ott a kapu sarkát olajozzuk meg, a visszameradt stu-fot pedig rakjuk az odúba. A korítés mellett a Vizsoly Csontját találjuk. Vegyűk fel, és etessük meg az odúban talált kutyulikat. Most már beengednek a házba. A tűzholy-ban e többszörözés erejét találjuk. Ezt rö-gtön ki is próbáljuk a kocsmában talált réz-pénzen. Ezek után rögtön veszünk egy nagy üveg bort. Sajnos, a kocsmáros átver minket: egy koszos vízzel toll üveget kapunk tőle. Sebej (sebej????? — CoVboy), használjuk az átváltozás erejét, így e vizet „Spiritus Rektifikatus”-szá vál-toztatjuk át, és azt odaadjuk Kargulnek. Erre ő igen happy lesz, és mi elvihetjük a bérdot, amelyet e le mellett al kell ásni.

Menjünk vissza e jethoz, és az odúból ve-gyűk ki az öngyűjtőt, a ház alól pedig ez olajot. Utána bármilyen módon nyíssuk ki az ajtót, menjünk vissza e kapu elé. Most már bemehetünk a házba. A hamvveder-ben lévő Fekete Pétert változtassuk át, majd vegyűk fel. Miután felvehetük a lám-pást, töltsük tele az olajjal. Az olajat hagy-juk itt.



Vissza Kargula házába, és át a másik szo-bába. Ott találunk egy ivózsábot. A lám-pást rakjuk le és gyűjtjük meg. Ezután esukjuk be az ajtót, és a falmélyedésből ve-gyűk ki a varázsbót. Az öngyűjtőt itt is lehet hegylni.

A mennyekebe vezető kaput a Feltér Péterrel nyíssuk ki. Menjünk át, és üssünk a bottal e kőtömbre. Töltsük meg az ivózsábot ví-zel. A kőtömbben egy térkép van, amely a lerdok székhelyéhez vezető utat demonst-rálja, ámde a térkép kódolva van. Talán meg kőno fejteni (remélhetőleg segíteni fog a megoldásban, ha olárljuk, hogy  $e=1$ ).

Ha átmentünk a slvategon, akkor elérjük e várat. Az esztalon használjuk az élel erejét, így 3 állat fog megjelenni: 1 agér, 1 macs-ke, valamint 1 kutya. A vérben egy ör jelle-gű valami lakik. Azt ekerja, hogy hozzuk vissza az állatait. Randelkezésünkre áll egy lyukas csónak, amelybe rakunk kívül egy állat fár. Némi gondolkodás után kiséthető, hogy nem célszerű edes kofesbon hagyni a macskát az ogérral, valamint a kutyát a macskával (Épp ma hallottam egy oladá-son, hogy az ilyen faladatokat olyan mät-rixszal lehet megoldani, amatinak elamel gráfok. Grrrrrrr... — Bryan). Vigyűk át az állatokat (viszonylag kavós kombináció lé-vén, remélhetőleg senki sem találja a tol-adatot megoldhatatlannak...), mire az ör to-vábbbonged minket, és molleslog ránszóz egy bölcsesség varázslatot is. Ezután ve-gyűk ki a falmélyedésből a Rubik-kockát, és menjünk a szombenlevő szobába. A parlament mindkét halyiségében gyakorol-juk ki e kockát, majd használjuk a bölcses-ség varázslatot. Erre megkapjuk a politikai fámaszt...



Menjünk fel a lépcsőn. A légelyben 3 aranypénzt találunk. A mélyben egy 3 kezű mutáns ekármí tartózkodik, itt már csak a 3 pénzt kell elhelyezni a mutáns 3 kezében úgy, hogy a légely se meradjon úras (ez egyik pénz tehát légelyestül rakjuk berá-tunk kezébe). Hát ennyi lenne.

És még ennyi, hogy most jött meg a játék második réazo, amely a sokatmondó CURSE nevet kapta.

• Szwedo Albert (KEX)



Rank... szövegeket, ugyan miért hagytuk abba ominózus Dizzy sorozatunkat a IV. résznél, valamikor a CoV 14. számában. Jogos a két pont, ezért hát most két pont, vagyis két Dizzy jár pályáról pályára. Azért had csapjunk egy kis reklámot is, ha már itt vagyunk.

A Dizzy I. leírása a SpV 13-ban, a Dizzy II. a CoV 6-ban, a Dizzy III. a SpV 24-ben (a Plusis verzió a CoV 38-ban), míg a Dizzy IV. a CoV 14-ben töllelhető. Ebből viszont a CoV 6 már nem töllelhető, viszont SpV még nagy választékban áll a rendelkezésekre!

Sokan kérdezték azt is, hogy a Dizzy 6. után jött-e ki újabb rész. Nos, az igazság az, hogy már a Spellbound Dizzy sem Dizzy 5. néven vált ismertté, csak az jött a sorban, ezért lett 5-nak elkeresztelve, úgy mint a Prince of Yolk Folk, amely a Dizzy 6. álnévvel lett illetve. Egyébként ez utóbbi Yolk Dizzy néven is elterjedt, s a lemezen is ilyen néven jött. Valóban jött a Yolk óta újabb rész, nem is egy, majd körülnézünk a spejzban, ha lesz rá igény, sort kerítünk azokra is.

Dizzy témában elég sok levelet is kaptunk az elmúlt hónapok során, így megköszönjük azt az 5-10 megoldást, ami a Spellbound és a Yolk tárgyában jött, könnyebb volt így a dolgunk, csak a legjobbat kellett kiválasztani, a a többivel összevetve pontosítani, illetve ellenőrizni, azután mehet is. A Greets-ak majd a leírások végén kapnak helyet.

Leasuk előbb a Spellbound-ot, majd levetésképpen a Yolk-ot...

# Dizzy 5.

## (Spellbound Dizzy)

Először is, van két dolog, amit nem fogok említeni: gyümölcsök (energiaszűrés), és tokorcsok (hasznos intők a Codemasters-ról, ritkán más is).

Egy baltangban találjuk magunkat. Egy kiskocsi áll itt, amitől nem tudnák jobbra menni, szóval a kapcsolóval töltsük el. Egyébként van itt egy **varázscsillag**, meg még egy a zöld kerítés mögött. Ezentúl csak az elrejtett **csillagokat** említem meg, a többi úgyis felfedezhető mindenki, mert hogy most ezeket kell gyűjtögetni itt van még *Dylan* is, csak hogy nem halljuk, hogy mit mond, mert köfal mögött van. Menjünk jobbra, essünk le. Azzal le, mert töltsük a meleg áramlat. Itt van két rejtett **csillag**: egyik a fű, a másik a levél mögött. Menjünk balra, itt áll *Theo*, a varázsló. Elmondja, hogy mivel szórakoztunk a varázskönyvvel, mindenki ebben a furcsa világban rakedt, mellesleg olyan helyeken, amelyeket nehéz elhagyni... Ugy tudjuk megmenteni őket, hogy elhozzunk neki fejünként két **csillagot**, és az adott személyre (tojás-rak) jellemző tárgyat.

Menjünk balra, és vegyünk fel két homokkővet. Menjünk vissza a bányához, s csodák csodája, le tudunk erőszkedni a felfelé fújó szél ellenére. Természetesen a kőeknek köszönhetjük: ehány kő van nálunk, annyi szintet tudunk lemenni. Tehát két képernyőnyi esés után menjünk balra, ahol vegyük fel a **cementet**. Ehhez persze le kell rakni az egyik követ, mert csak két tárgy lehet nálunk egyszerre. A kő azonnal

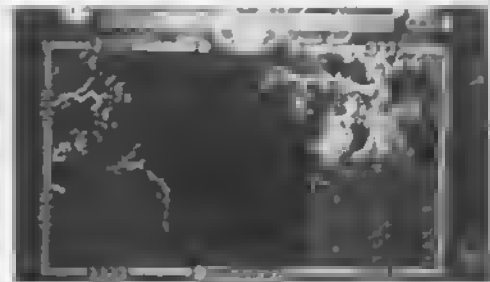
szótportad, mert homokból volt, a föld meg keményebb... Szerencsére a kővek újratelődnek a felhalálukán.



Itt van még egy medve is, aki nem akar balra jövebbengedni, így vele később foglalkozunk. Menjünk kétszer jobbra. Itt találjuk *Daisy*-t a víz túlsópartján. Dobjuk le a másik követ is, vegyük fel helyére a **vödör**t. A **cementet** szórjuk a vízbe, mire az megköt, és száraz lábbal átkelhetünk. Oóó... előtte talán töltsük meg vízzel a **vödör**t. *Daisy*-nek eladjuk a történeteket, ő ad nekünk egy **esernyővel** ajándékoz magunkat. Vegyük fel az itt lévő **zsákot**, s így már 4 tárgy lehet nálunk egy adott időskában. Az **esernyővel** menjünk vissza *Theo*-hoz, aki hazavarázsolja *Daisy*-t. Rakjuk le mindkét tárgyunkat, vegyünk fel négy követ, s szálljunk a bányában a lehető legmélyebbre.

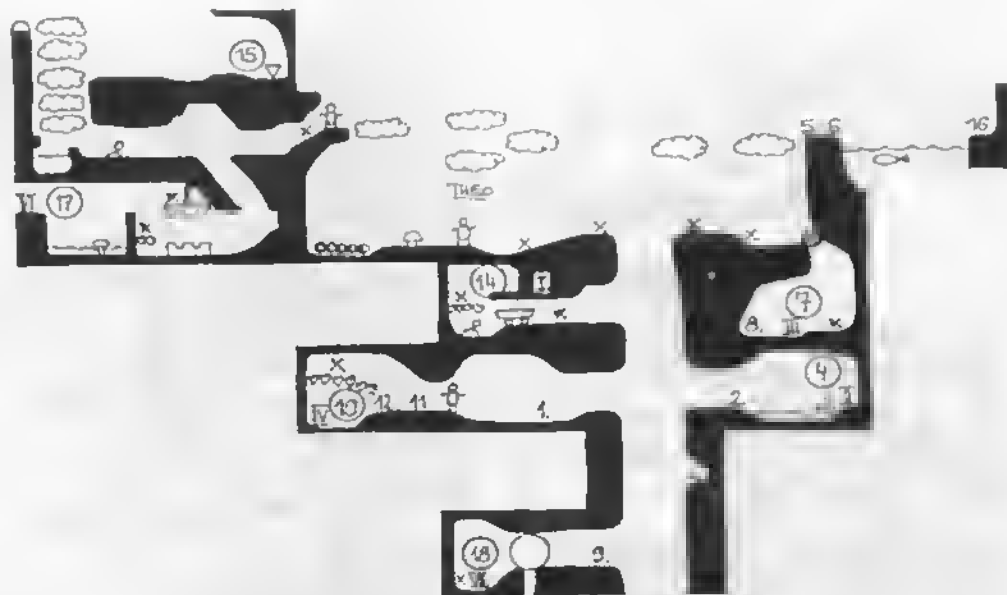
Itt egy **arany lóherét** találunk. Vegyük fel, a kőveket dobjuk el. Balra egy tojásévó (mi

más?) virág zája el az utat, erről majd később. Menjünk vissza a homokkővekhez, ahol a gombára ugorva feljuthatunk a felhők közé. A legfelsőről ugorjunk balra: álldogál egy **leprechaun**. Ez az a kis mosebeli manó, akinek mindig jó sok aranya van, így biztos a **lőhera** is az övé, adjuk oda neki. Csorába kapunk egy csupor mézet. Mond valamit egy varázslatos dolgról is, amit jó lenne megtalálnunk a számára.



Természetesen a mézet a medvének viszik, így bejuthatunk a mögöttes lovó szobába. (Gyöngébbek kedvéért: vigyünk két követ is.) Hát itt sok minden van: egy furcsa **talizmán**, egy erős emelő (**strong jack**), a világoskék kerítés mögött egy **csillag**, és **Grand Dizzy**, aki a **hallókészülék**et adja nekünk.

Menjünk vissza a starthelyre. A **hallókészülékkel** hallhatjuk, mit mond *Dylan* (azt nem kótik az orunkra, hogy ő hogy hall minket...), és kapunk tőle egy **babát**. Ha most visszamegyünk a varázslóhoz, egyszerűen mindkettőjüket letudhatjuk a **babát** és a **hallókészülék**et el is dobhatjuk, már nem lesz rájuk szükség. Viszont vegyük fel a feli **vödör**t. Menjünk a **leprechaun**hoz, és adjuk oda neki a **talizmán**. Erre ő alkotódik az útból, s mi mehetünk balra. Menjünk tovább balra, s a **vödör** tartalmát öntsük a medencébe, a csap alá. A kapcsolóval indítsuk be a szerkezetet, ennek köszönhetően felhők fejlődnek, amelyekon feljebb jut-



volt), és a terminál előtt használjuk a „számitógépet”. *Dizzy* a nála lévő cuccok segítségével beköti a gépet hálózatra, azután lenyomja a NEW LINE gombot, a hatalmas gépezet működésbe kezd, és... de nem lõvõm le a poent. Ja tényleg, a **nyakörv** vajon mire volt jó? Valószínűleg *Pogie*-t is hazaküldhették volna, csak talán egy aprócska hibásca csúszott a programba (Nem tudjuk, ismeritek-e a **SPIKEY VIKING** című programot, ott is elég eggyel kevesebb rabot kiszabadított, pedig ki lehetne engedni mindet. Az is **Code Masters** játék.)

#### Jelmagyarázat a tórkópház:

- X — Magic Star
  - I — Dylan
  - II — Daisy
  - III — Denzil
  - IV — Grand Dizzy
  - V — Dora
  - VI — Dozy
  - VII — Pogie
1. Bog of Cement
  2. Empty Bucket
  3. Bag
  4. Umbrella (II)
  5. Iron Hammer
  6. Fishing Net
  7. Sinclair ZX-81 (III)
  8. Trampette
  9. Gold Shamrock
  10. Jar of Honey
  11. Weird Talisman
  12. Strong Jack
  13. Hearing Aid (IV)
  14. Dylan's Viber (I)
  15. Fish Food (V)
  16. Screw Driver
  17. Garden Shear (Dozy)
  18. Fluffie Collar (VII)

Az egyes tárgyak mögötti római számok azt a személyt jelölik, akitől az adott tárgyat kapjuk.

A leírás váza Kís Janos, budapesti olvasónk nevet temjelzi, közreműködtek még: Soós György Debrecenből és Harangozó Zsolt Bekéscsabáról. A tórkép Zsoltól származik, megathank érte, no meg Geftonak is aki egy lelpielt kiretusáltat)

hatunk. Innen jobbra találjuk *Dora*-t, aki **haleledet** ad nekünk. Menjünk vissza az épület első szobájába, onnan le, majd balra **Ooopa!** A zúzógép kettődimenzióssá fokozta le *Dizzy*-t. Talán előbb támasszuk ki az emelővel... Most már melretünk. A zold hordó tetelén, a vasrács mögött van egy **csillag**. A **gomba** segítségével átugorhatunk *Dozy*-hoz, aki egy **metszőollóval** lép meg bennünket. Menjünk vissza a varázslóhoz, s ismét haza tudunk varázsolgatni! 2 db családtagot

Legyen nálunk az **esernyő** és a **haleledet**, s menjünk a bányához. Az **esernyőnek** kószóntholón ismét a felhők fölé emelkedhetünk. Innen jobbra van egy tó, amelyben egy bána úszkál. A parton vegyük fel a **vaskalapácat** és a **hálót**. A **haleledet** szórjuk a vízbe, mire a bána feljön a víz színe, és a hátán atkolhatunk a tavon. A túlsóparton vegyük fel a **csavarrhúzót**, és menjünk vissza. A **haleledet**re és az **esernyőre** már nincs szükség, eldobhatjuk őket. Eszünk le. A fűcsomó mögött újabb **csillagot** találhatunk.

A letele vezető utat egy nagy kő zárja el, a **kalapaccsal** elintézzhetjük. Lent találjuk *Denzil*-t, aki a csucs technológiára vívmányával ajándékoz meg minket. A csucsmodell úgy hívják, hogy **ZX-81**, és *Denzil* egyből az ajtót szokta kitámasztani vele. A sarokban lévő **ugrószőnyeg**et vigyük arrébb, hogy ki tudjunk ugrani innen. A varázslónál intézzük el *Denzil*-t is. Most legyen nálunk a **háló**, a **metszőolló** és két kő. Az említett két első tárgy olyan neheznek számít, mint egy kő, szóval lejuthatunk legalutra a bányában. Az ollóval a virágot „méretre szabhatjuk”, s így mögé juthatunk. Ott a **háló** segítségével elkaphatjuk a *Pogie* nevű kis állatkát, s levehetjük a **nyakörvét**. Minden mást dobjunk el, mert neheznek, ezért nem tudnánk feljutni. Menjünk a varázslóhoz, aki helyettünk saját magát küldi haza az utolsó két **csillag** segítségével, mondván, hogy mi rontottunk el mindent a varázsolgatással, így nekünk mágia nélkül kell hazajutunk. Mindenesetre maga után hagyja kedvenc csatlakozóját. Legyen nálunk a **ZX-81**, a **csavarrhúzó** és a **csatlakozó**. Ezzel menjünk a vezérlőközpontba (ahol *Dora*

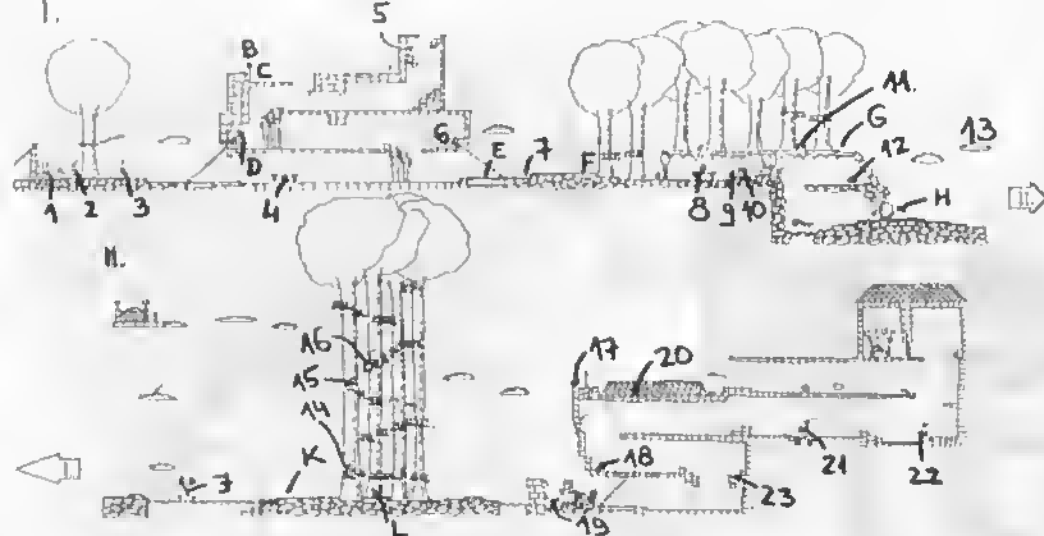
# Dizzy 6.

## (Prince of Yolkfolk)

A játék elején egy csapdában vagyunk. Vegyük fel a **levélkoteget** (**Pile of leaves**) és a **gyufát** (**Book of matches**), aztán rakjuk mindkettőt az ajtó elé. Ezután a vízzel (**Jug of Water**) öntsük le, és élvezzük a szabadság örömeit. A következő helyszínre három rögtön fűszedhetjük a cserecsnyét. Menjünk oda az ablakhoz, és már meg is tudjuk lefedatunkat. Egy gonosz **troll** elfoglalta a kastélyt (kiült elé), ezért a **király** elmenekült. Mi löbb, a **királylány** már nem tudott, tehát bennmaradt. Meg kell mentenünk **Yolkfolk**-ot, tehát el kell pusztítanunk *Mr. Troll*-t. Kezdetnek kapunk egy varázsszőnyeg, amit akár ott is hagyhatunk, semmi sem jó. Ugráljunk el jobbra, az oroszlánhoz (közben a meggyet (cserecsnyét, szóval kaját) szedjük föl). Nekí (nem a kajának az oroszlánnak) tovis ment a lábába a **troll** jóvoltából, és ezt **oroszlán** barátunk nem értékeli. El lehet gondolkozni

azon, hogy miért és hogyan lőkte bele az **oroszlánt** a **troll** a rózsabokorba, de tovább is lehet menni. Két képernyővel balra már meg is ismerkedhetünk *Troll* elvtársal, aki, ha nekimegyünk, röledelmasen bemutatkozik (**Off Get Lost!**) Itt vegyük fel a csákányt (**Heavy Pickaxe**). Menjünk vissza az **oroszlán**hoz, és ott vegyük fel a **ketrecet** (**small cage**), mögüle a kaját, vissza a **ketrecet**. Kettővel jobbra **Hillside**-nél a legelső követ szedjük ki a csákánnyal, és rakjuk le (no a követ, a fűszéjt). Szedjük fel a kaját, és menjünk be. Az arany (**Gold nugget**) és a kaja felszedése után tavozhatunk is, egyenesen a felhőkhöz. **Hello World**-nél szerezük meg az **ACME**-t (an **acma bridge kit**), a baloldali felhő legszeléről elugorva. **Bank of the styx**-nél a hajón menjünk át a **forryman**hoz. Ott egyszerűen megvesztetjük nekimegyünk. Elveszi az aranyat, atenged és megkér, hogy szerezünk egy

motort a hajózára. Ugorjunk fel a következő helyszínról az **Enchanted Treastops**-ra, onnan menjünk ki a **Narrow ladger**-re, és a középső tagorendárról ugorjunk balra. Itt használjuk az **ACME**-t hídépítésre. (de jót elszórakoztunk, amíg rájöttünk, hogy ide kell...), és ugráljunk föl! Ja, az **Enchanted Forest**-ben balról a legelső korlát mögött van egy kaja. **Treastops**-ról úgy ugorjunk el, hogy visszaessünk a bal első korláthoz, ahol még egy kaja van. **Uppermost Branches**-nél a jobb szélső korláttól (pontosanabb: jobbról a második) ugorjunk el, és a második felhőre ugorjunk át úgy, hogy annak jobb széléről lépjünk le. Itt szedjük fel a harfát (**Golden Harp**), és menjünk vissza **Uppermost Branches**-re. Itt ugorjunk fel a felső „folyósóra”, és menjünk balra. Itt a bal oldali felhő szélétől ugorjunk el, és **Szent Péternek** adjuk oda a harfát. A **sajtot** (**Some holy cheese**) menjünk az egerhez, de alólte az **oroszlántól** hozzuk el a **ketrecet**. Az eger elé rakjuk le a **ketrecet**, bele a sajtot. Az eger belomászik a **ketrecbe**, és kapunk egy **Caged Fluffie**-t. Az eger mögül szedjük fel a kaját, és az **Awfully high clouds** bal felhőjéről lépjünk le balra. Itt szedjük fel a kaját, és menjünk a **troll**hoz. A képernyő szélétől kresit balra tegyük le a **ketrecet**, az eger kirohan belőle, és eljleszt-heir a **troll**. Az emelőgép mögül szerezjük le az **outboard motor**-t, és vigyük a **ferryman**hez. A lóle kapott kaszával (**scythe**)

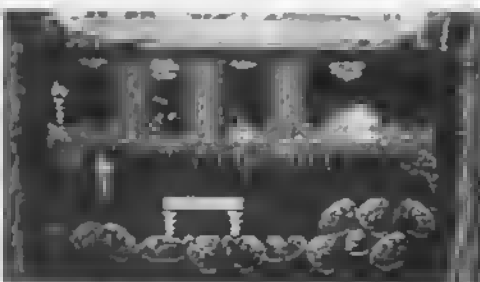


- 1 kőcsocka
2. lúcsomó
- 3 színtén
- 4 kenyér
- 5 kulcs
- 6 hajómotor
7. esakány
8. kancsó víz
9. levelek
- 10 gyufásdoboz
11. fakötő
12. arany
13. ACME hídépítő készlet
14. kerítésdarab
15. poholyképző (???)
16. még egy kerítésdarab
17. csipesz
18. egy üveg „potion”
19. arany hárfa
20. telődarab
21. csavarkulcs
22. idegen gép
23. harsona

menjünk a toronyba, ahol a hárfa volt. A kaszavál vágjuk le a töviseket, szedjük fel a kaját, és menjünk be. A tornyot látogassuk végig. **Double Trouble**-nál ne vegyük fel a kulcsot, mert nem lehet egyenlőre. A **Strange machine**-nel semmit sem lehet kezdeni, ezt is pihentessük. **First Landing**-nél belről a negyedik tetőcserepet (**roof tile**) szedjük le, és mögüle együk meg a kaját. **Edge of tower**-ben szedjük fel a csipeszt (**some tweezers**), és látogassuk meg az **oroszlánt**. A csipesszel szedjük ki a lábából a tövist. Vegyük fel a tövist, ne az **oroszlánt**, és adjuk oda a kurtól (**brass bugle**) a hapsinak balra, majd vegyük fel a hahotát. A tövissel menjünk **Double trouble**-ba, és rakjuk a gomba mellé. Menjünk el alul, és miután leszúrta a tövis a gonosz **Dizzy**-t, telvehetjük a csavarkulcsot. Ja, a **Bottle of potion** is főtőslőges, nem kell bántani. Menjünk fel a kastélyba, és a **Castle drawbridge** felső részénél a csavarkulcsot használjuk a leeresztőszorkontyún. Darítsuk fel az új tájat! **Castle drawbridge** bal széli fűvét szedjük fel, és mögötte egy kaját alátunk. Tegyük a következő helyszínen a fa bal oldalán lévő lúcsomóval ugyanezt — az aredmány is ugyanaz.

A bögő királytánynak adjuk oda a Hahotát, hogy elfoglalja magát, amíg az apja hazaér. A mögötte lévő kő mögött újabb kaja van. Ja, a **királytány** ad még egy zászlót is. Most menjünk el a kastélyba bókászni. Szedjük fel a kulcsot (**old rusty key** (**Hohó! Mi az**

**itt, Maniac Mansion? — CoVboy**)) és a két kaját, majd **Castle ramparts**-on a zászló-lartó rúdra rakjuk rá a zászlót. A megjelenő trombitást vegyük rá némi zenélésre. Erre hazatér a **herceg**, aki azt hiszi, hogy a **király** itthon van, de nincs. A **király** viszont mégiscsak hazajön, és úgy megőrül, hogy miután hajlandó elhinni, hogy mi mondtuk meg **Yotko**-t, herceggé avat minket. Ez megható, de még kéne egy kaja. Ez a **Strange mechanism** mögött van. **Inner sanctum**-ból menjünk fel a **Deserted tower**-be, ahol még egy cseresznye van, ha a bókászaskor nem szedtük fel. Ha igen, akkor 20 kajánk van. A kulccsal nyissunk be **Daisy**-hez, csókoljuk meg, és nézzük végig ez **Endsequence**-t.



Jelmagyarázat a térképhez:

Tárgyak: (Jobbra/fent...)

#### Érdekesebb helyek:

- A — hercegnő
- B — zászlórúd
- C — „beszólógatóhely”
- D — a levonóhíd levonója
- E — **Rockwart**, a troll
- F — katoná
- G — oroszlan
- H — nagy kő
- I — Szent Péter
- J — csónak
- K — kompos
- L — ogerontyú
- M — ide képezzünk hidat
- N — tövisak
- O — **Evil Dizzy**



A leírás vázát **Karvaly Gallert** szegedről olvasónk követte el, közreműködött még: **Balázs Dánia** (**PILOT**) is **Ujszászról**, aki a tényleget alkotta, **Getto** meg itt-ott társított egy csótollal, úgyhogy **THX** neki is.

# Ultima

Indulásként mindjárt egy kis kiegészítés az **ELŐZŐ SZÁM**-hoz a „véletlenül le nem adott” rúnajelek:

|    |    |     |     |
|----|----|-----|-----|
| FA | ME | IX  | MM  |
| BB | PF | ΦJ  | †N  |
| LC | XO | ΛK  | FO  |
| MD | PH | TL  | KP  |
| YQ | UV | MY  | QNO |
| RR | AV | YZ  | TEA |
| HB | NW | TH  | ST  |
| ↑T | ΛX | ΞEE |     |

Újabb kiegészítés az **ELŐZŐ SZÁM** „télleg-meddig baki”-jához (—**hogyan** milyen **Szentélyeket** **NÉ** használjunk **karakterfejlesztésre**...): ha „rossz” szentélyt használunk, akkor igaz, hogy **MINDEN** karakter szintje (**Level**) lejjebb ugrik, ha van elég tapasztalati pontja (**Exp**), ám **TULAJDONSA GAI NEM VÁLTOZNAK** (pl. a **Health** pontok, többek között) és a varázslóknál kicsit bacsavarodik a gép. A megfelelő szentélyeknél nincs annyi szöveg, nő a szint, az intelligencia, az erő és az ügyesség is. Egyébként a fejlesztés úgy történik, hogy a **TALK** opciót használjuk magán az oltáron... akkor megkérdezik, hogy akarunk-e fejlesztést. Igenlő válasz esetén ki kell választanunk, hogy kit is fejlesztünk, ezután már csak a mantra kell.

#### A JÁTEK KEZDETE

Vagyis **„ELŐJATEK”**...kém. Szóval, ha lecsapkodtuk a **gargoyle**-okat, akkor lehet

# VI.

beszélni az utalkodóval. Elmondja, hogy vannak új rosszfiúk, a csúnya kis **gargoyle**-ok. Ezek szemét modon el akarják pusztítani a **Bírodalmat**, stb, stb. A lönyeg az, hogy ebben a részben — többek között — velük kell megküzdeni. Id. cím: **The Threat of the Gargoyles** (szabadfordításban. Na, mi van? Ennyire vagyunk a zuppi gajgajok, nem mondunk hogy **Oj!**, csak hojgolek! **BOTS!!!**). Egyébként a **Mt. király** és/egyben a gyári vodefom **PC-n** kérdéseket tesz fel. Végül is ki lehet hagyni, csak akkor az **r** van. Pl. nem kapjuk meg a kulcsot, és nem tudunk kimenni a kastélyból, stb. Ennek érdekében **MINDENKI** nézze meg a **BESTARY**-fordítását, **magyarázatát** (**CoV#41.**), ugyanis a személyiségek/stb. jellemzését ott írtuk le, és annak bizonyos szavai kellenek. Tehát pl. a trollokról megkérdezi **Sir Lord**, hogy mi hiányzik belőlük, erre a válasz: a kitartás (**endurance**). Mondjuk, ez elég





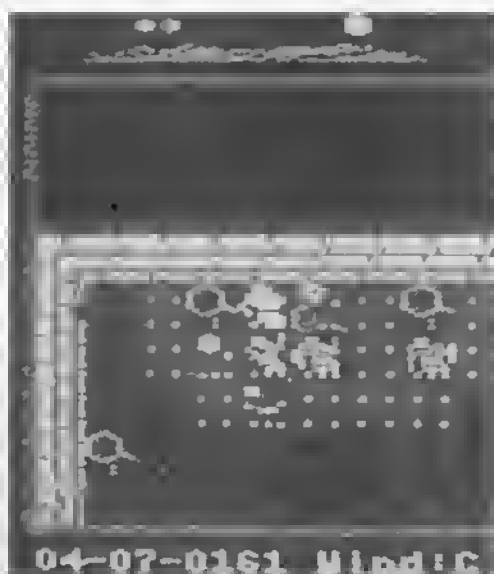
bent egy nő van, kék hajjal és szét is akar-  
na minket... — szedni, de SHERRY, az eger  
megjesszi. No nagyon menjünk neki, mert  
három üvegkard van nála, amivel egy  
ütéssel le tud gyilkolni! Inkább a házról  
balra lent levő ládákat fosztogassuk, de  
vagy messziről lamadjuk, vagy semlegesít-  
sük őket, mert tele vannak csapdákkal! Sok  
egyéb cucc után találhatunk még egy light-  
wand-ot és egy firewand-ot, ez elég lesz a  
nőnek a megmurdolásához. Tuningolás  
nőiküldetésnek izgalmas lesz a nő cuccai; va-  
rázs sisak, pajzs, páncél és az üvegkar-  
dek. Van itt még egy mocsárjáró bak-  
kancs is... A legutolsó szinten mer nincse-  
nek ellenletek, lévén, hogy egyetlen kisebb  
töltőse. Van viszont itt egy hulla és egy  
ásó, stb. Az ásnak később is nagy szükség  
lesz, de már a hullától balra ásva rögtön ta-  
lálhatunk némi kincset, **TELJESÍTETTÜK  
AZ ELSŐ ÉS EGYBEN UTOLSÓ KITERŐ  
FELADATOT**; megisztítottuk a vár alsó  
részét. Ugye, hogy milyen jó volt?!  
Nnnna, akkor végre elkezdhetünk magát a  
küldetést, irány Lord British tróntorma, ott  
kérünk gyógyítást (HEAL). Aki mondjuk  
még eddig nem tudott feloltni a kérdéseire,  
az a TALK-ot dumáljon vele (BESTIARY).  
Ezután irány a kapu, a bal oldali ajtót nyis-  
suk ki (L B. kulcs), használjuk a láncfor-  
gató-szerkezetet és a kart, szabad az  
utunk!!!

## VÉGIGJÁTSZÁS

Többféle útvonal és módszer kínálkozik: In-  
ven az CRPG-hez, ez sem egyvonalú. Az  
egyik ilyen megoldás, hogy először is  
megmentjük a szentélyeket, megkeresve  
a hozzájuk tartozó rúnákat. Ez még csak  
a játék eleje, de ezekből is lesz egy jó!  
adaggal! A Holdgömböt (Orb Of Moon),  
amit még a játék elején látunk, csak idő-  
vel tudjuk használni (addig nem ismerjük a  
ligurát). Nos, a kasztoknak megfelelő  
Szentélyek (Shrines) felszabadítása, az  
ezekhez tartozó rúnákkal (Runes) a ládát  
(TÖBBEK KÖZÖTT)... Akkor kezdjük is el —  
logolászor is menjünk a múzeumépületbe,  
ez szinte rögtön balra lesz a Fastélytől. A  
kajaryártón kívül van itt valahol egy vidá-  
man zenelgető kis csoport (egyebként  
nem éri végignézegetni a történelmi ne-  
vezetességeket...). Popuci, mamuci és a  
kis ARIANA. Utóbbit kérdezzük meg:  
RUNE, a válasz, hogy nálla van, csak a  
mami (aki egyébként pincérnő a Kék Vad-  
kanban) engedélye kell ahhoz, hogy oda-  
adhassa. Az asszonyoknak szintén csak  
RUNE, utána mehetünk vissza a lónyhoz,  
aki oda is adja a rúnát (OK). Mi most a  
Szénelom Szentélyét (Shrine of  
Compassion) fogjuk meglátogatni, ennek a  
mantrája: MU. Kovassuk a kelet utat (ut-  
közben lesz pár ház, IOLO és DUPRE is-  
mer pár embert, tehát körbe lehet szagolni,  
már csak azért is, mert az egyik házban  
van parittyá, nyír, azamszarj és varázsif,  
természetesen pénzért), míg el nem hagy-  
juk a második földet. Az ne ijesszen meg  
senkit, hogy ohhoz északra is kell menni,  
maga az utat kövesse. Nyilagóvatosan ku-  
latra meglathatjuk a Szent Oszlopokat  
(Shrine Pillars) Ennek a körnek a közepén  
van a szentély... és két gargyle, egy nagy  
szárnyas és — a már egyszer láttam — kicsi.  
Miután lecsapodtak ezeket, menjünk a  
szentélybe, középre, az oltárhoz, és hasz-  
náljuk a rúnát. Mikor megkérdezik a mani-  
rát, válaszoljuk, hogy MU (Oh, ezek JS  
CoV-bojok!! MOOOO!). Nagy villogás...  
az oltáron található Holdkövet  
(Moonstone) szedjük le! — a játék végére  
sok(k)darabos lesz a készlet, innét kifelé  
egy nevezetes falu, CoVe (vagy nem CoV-  
e, az nem mind!) leXik. Annak is az észak-  
keleti csücskében található egy varázsló,  
mindenfélre cuccokkal (belepekor egy  
DRAKE, vagyis aprósarkány togad. Ezzel  
IO/ lesz vigyázni!! Ez egyébként tiszta  
HO effektus, az éppen aktuálizált barát-

hozlándók vagyunk-e adni neki, természetese-  
sen igen, a „Help ma”-re pedig boszáll a  
csapatba, tők COOL, teler adni neki bak-  
kancsot és vihet majd a látkyát is. Unat-  
kozó gyerekek átviroztatják vele az egér-  
lyukakat (ide nem írok semmi perver-  
zot)... dumálhatunk a várban lévő egyéb  
mündrökökkel is, pár info raményében, de a  
lényeg, hogy a cuccokat felvéve menjünk  
ki — még mindig a váron belül —, a tróntor-  
mától nyílegyenesen a szabad levegőre, és  
a legutolsó ajtón be, itt ágyak fogadnak, de  
aludni csak a vadonban lehet, tehát inkább  
a bal alsó részen lévő ajtóval szorgalmas-  
kodjunk, meghozza a tolvott lock pick-ol  
(átkulcs), átt, rögtön kinyílik, itt van pár ku-  
kattinvaló, őrdemes elvinni a pajzsot és (ha  
addig nem tettük meg) IOLO-re inkább egy  
láncból készült tékfedőt rakni. A lépcső-  
kon (varázsgombot és a potion-okat tartal-  
mazó szoba, jobb alsó, jobb felső, bal felső  
szoba) kukkantsunk be a szennyvízcator-  
nába (SEWERS), itt kukkásszunk egy ada-  
got, találhatunk 8 flaska olajat, lópatkó-  
kat, stb. A paraszttal beszélgetni igazán iz-  
galmas, kissé lánya a drága, de egy gumi-  
csibét azért ad (tők COOL, egész játék  
alatt lehet vele szípolni!). Kolbászolás  
után északnyugaton irány a DUNGEON.  
„Szold szörnyek — cégünk reklámja.” Eze-  
ket gyilkoljuk, szervezve ezzel sok TAR-  
GYAT, TAPASZTALATI PONTOT és aranyat,  
kincset. A küklópszokkal vigyázzunk, elég-  
gé szívósak, inkább messziről csapod-  
junk feléjük (IOLO a szokásos srámszerij-  
jal, a többieknél is el lehet helyezni ljat, bu-  
merángot, dobóbaltát, dárdát, stb. és pa-  
rittyát, már he von elég), de nem ért bele-  
kukkantani a BESTIARY-be (ez nem egy  
helység, hanem már az elején említett lé-  
nyek leírása...) som. A patkányokkal is vi-  
gyázzunk, mert q\*\*a sokan vannak, és  
megmérgezhetik(!) a karakereket; az eljá-  
rás ua, mint a küklópszokkal, csak ezek  
hamar kidöglenek. A többi figura nem  
Ollan vészés (troll, headless, inaects), el-  
lönben a gazer-rol nem árt óvatossnak len-  
ni, vagy leféltethatja a karakert, vagy elat-  
tathatja, és ez pár körig eltart!! A grem-  
linak pedig ugyan hamar lecsapkodhatók,  
de ezeket sem árt inkább messziről kezde-  
ni, mert lopásak! A slime eléggé hosszú  
munka, mindig szétOllik, lassan lehet  
tekalapálni (tisztára zsebkendő-effektus!).  
Nam adunk szinteket, mert — legalábbis  
PC-n — az ALT 213 bőven elég, az egyik  
szintén van egy ház. Mondjuk kissé nehéz  
ájtítani oda, mert az ájtáróban van két csap-  
da, ezek megmérgezik a karakereket...

elszomorító véleménye az íróknak, mert  
minden normális AD&D író a trollokat a  
legerősebbek közé sorolja — esetében  
nyugodtan nyesegethetők, mert ujanónok  
a testrészelk. Csak a naptánytól volnak kő-  
vé (ez így igaz. Az egyik kecsmában is  
volt valami llyesmi, de az akkor „vált  
kővé”, amikor laöntöttem sörrel). Na,  
mindegy, ha sikerrel válaszoltunk, akkor  
Lord British bejelenti, hogy bármit okiho-  
tunk, ajtót nyitva állnak. Adja is szépen a  
kulcsot, ez a föld alatti dungeon-ban lesz  
majd fontos, de legfőképp akkor, ha ki aka-  
runk jutni, mert csak azzal tehát bemenni  
a felvonóvezérlőbe ill. ozáltal ELKEZDE-  
NI A JATEKOT!!! Egyébként meg ha gyó-  
gyításra van szükség, csak annyit mond-  
junk neki, hogy „HEAL”, és az összes  
karaktert feltuningolja a maximumra (bár-  
mikor). Ennyi szöveg után neki is állhatunk  
körülnézni, mindenhol szedjük fel a cuc-  
cokat, mert szükség lesz rájuk. A bal lu-  
felső szobában vigyázzunk a szekrényre,  
mert átt, valami csapdát rejt, nem nyitható,  
csak feltörszithető. Na, ilyenkor jön az ál-  
dás. Ennek elkerülése végett érdemes az  
ajtóból IOLO-nak „befe?iparityázni” párat,  
később (nemsokára) lesz erre külön ellen-  
verázslat is. IOLO-ról még annyit, hogy ha  
beszélgetünk (TALK) vele, akkor megtud-  
hatunk pár dolgot (HELP, STORY), ezenki-  
vül szét tudja osztani egyenlő részekre a  
pénzt (SPLIT), vagy ellenkezőleg, begyűjt  
nekünk a csapat vagyonát (GATHER), a já-  
tók során. Az ez alatt lévő szobából meg-  
kukkolhatjuk a külvilágot a távcsővel. Vala-  
hol lesz egy spellbook (a mi szobánkban,  
az előző helyiségekkel szomban, pár fon-  
tos stuffal egyetemben), ennek varázslatai  
a MULTIKORI SZAMBAN. Von egy varázss-  
pálca is (pontosan NYSTUL, a mágus szo-  
bájában, délre a mlenktdő, kb. 30-at tud  
„villanyozni” az ellenfelen (lightwand). A  
bal legalsó szobában lehet használni a vs-  
rázsgombot, jobb hatásokkal, mint a táv-  
csövet, csak módjával, mert párszor megüt-  
heli az embert. Itt lehet felcsipni SHERRY-t,  
lormás mellet, gyönyörű alkat. „Gyeri,  
elmondom a líkot (hívjal mesé, 6-666-666,  
pl. „Egyedül az égyben egy sörrel, stb.”)  
csak vegyél be a csapatba” c. szlogen. Az  
érzéki bajuszt kihagytuk. Mivel egy eger az  
„illető”. Ha előzőleg jártunk a konyhában  
(jobb felső szoba, azedjünk fel minden  
ehetőt, nem számit lopásnak!), akkor mar-  
van sajtunk is. Beszélgessünk vele, a  
sok(k) „Squeeak, etc.” után térjünk a ló-  
nyogro: „Choese”. Erre megkérdezi,  
hogy



nők (gy.ében...) A varázsló neve (NAME) egyébként RUDYOM. Csek kérdezzünk rá (JOB), és ad mindenféle dolgot, varázslóknóvot (BOOKS), összetevőket (REAGENTS; 1-2 arany/db) és varázslatokait, (SPELLS; hanyadik körből akarunk varázslatot/okat). Varázslatai szintek szerint:

1. CREATE FOOD, DOUSE, \*HEAL, IGNITE
2. —
3. MASS AWAKEN
4. GREAT HEAL
5. PICKPOCKET, SEANCE
6. —
7. —
8. RESURRECT

A csillaggal jelölt(ek) már benne van(ak) a varázskönyvben. Most pedig irány TRINSIC — valahol kell lennie itt egy térképnek is, mert a sok magyarázkodás helyett inkább rajzoltam fel (de mégis, mert pl. részeg voltam. Ez elég indok? Na. Majd a köv. számban!!!) A falu közepén van egy óltári oltár, rajta egy rúna — vegyük fel (annak felvételét NEM tartozik a lopás vétségéből) Vissza a kastély előtti elágazáshoz, a délre menő út elvezet a Becsület Szentélyéhez (Shrine Of Honor), mondjuk ez az út keletre fordul, DE kövessük végig, át még az ingoványos részekon is át (pár karakter megmérgeződhet, mai akln nincsen mocsárjáró cipő). Az oltárnál 2 nagy és 3 kicsi gargyle fogad Előbbiek eléggé kollektív oltárokként, mert képesek megbénítani és elég nagyokat csapnak, nem árt varázspálcákat és nyilat, varázsszöveget használni... utána a szokásos ceremónia (itt a mantia; SUMM) és szokásos dolgok. Annyit még hozzátéve, hogy a Holdkapunak (Moongate) még véletlenül SE menjünk neki, mert mint teleport funkcionál!!! Nem ártana az Igazságosság Szentélyét (Shrine Of Justice) is „megbútykolni”, mehetünk YEW-be. Az utárlány kb. úgy adható meg, hogy a kastély előtti elágazástól a nyugati (GO WEST), a IOI öletből!!! utat kell követni, azután az északra menőt, ami a harmadik IOI-on való átkelés után átvált keletre. A faluban keressük meg a kocsmát (tavern) c. épületet helyet, sajnos nem a szokásos dolgok miatt (két karakterem, ©Sir Getto és ©Mr. Jahny.ACEface-Xino névön rögtön fäiretette a küldetést egy „kis” időre...), hanem mert a déli ajtónál lévő növényt eltölve (ez IOI kitölés volt!!!) találhatjuk meg a rúnát. Nem árt beszélgetni JAANA-val, és felvenni a csapatba, mert egészen IOI ponttal vannak az „öreg-asszonyok” (Level 4 DRUIDA, Exp: 476, Str: 30, Dex: 21, Int: 19...) Fegyverzőt egy szál dobótör, ezért nem árt felszerelni, de a Health pontja 120!!! Mondjuk a régebbi íé-

sz(ek)hez képest „elvesztett” (zsebkendőjét. Erotikus Isókok elleneben visszaadandó...) a magikus pontjait. Ezután tovább kell menni keletre a faluból, átkelve egy IOI-on, majd az elágazásnál északra, itt is van a szentély (a mantra: BEH), meg 3 nagy és 6 „kicsi” gargyle, ezek már lassan meXokottak lesznek a szentélyeknél — végezzünk velük, most hogy kicsit káromkodjatok visszamegyünk YEW-be, az ettől nyugatra elterülő sűrű erdőbe (természetesen NEM az IOI-on), ahol is egy nagydarab pacatot kell találnunk. Különleges ismertetőjele egy bazi kétkézes balta... később kiderül, hogy lavágo és Big Ben névre (ld. toronyóra?!) hallgat, má' ha a haverot szólították (kisse tájszólásban beszél), és persze, hogy mi a haverjai vagyunk (érdekes, még arról „tájszól”, hogy ő pármillió éve nem beszélt senkivel és utálja a tömeget...), ha veszünk egy taronkót. Vegyünk is (wood), azután vissza ahhoz az elágazáshoz, aminál a szentélyhez jutoltunk (levérve a dögöket). Nos, most keletre menjünk, egészen a tengerg. Van itt két könnyű csanak (skiff), be is pattanhatunk (USE), mert MINOC-ba megyünk, és ehhez gyalog be kéne járni szinte egész OAngliát (megnevez a térkép röpke kis gyalogútja. Kezdjük ott, hogy vissza a LEG-ELSŐ szentélyhez, és...) Röviden kislé- lés ott, ahol a partnál rögtön van egy ház és utána jobb település, utána keletre, egy kicsit délnek is kell menni, míg elérjük a molnári házat (Szegény DoT! — CoVboy). Egyébként útközben találkozunk GWENNO-val (dobótör, main gauche, bór- páncél), akit vegyünk be a csapatba („7en, mint a gonoszok...”), kulonben nem annyira rossz karakter (Level 2 BARD, Exp: 160, Str: 18, Dex: 21, Int: 17, Health: 60, Magic: 8), a házából szedjük fel a kaját és a hangszert, stb. Annyit még illik hozzá- tenni, hogy IOLO felesége. A molnárnak (Aaron) elég annyit mondani, hogy „Board”, és S arany értékében szépen si- mára glancolja a rónkúnt. Irány visszafel- lé, az északi részen, ált keletre megtalál- hatjuk a bajos JULIA-t („Hó, Dzsúlia, ne hagyj el soha!!! Na csajj meg tsohai Gyere velem Ba'csra!!!”, stb. — Konyhakö), aki hivatosos „pénslpkész- tő”, mert ha egy laza „Panpipes” a kőrdé- sunk, akkor a legyalult tából szépen elké- szül. Egyébként kell itt még lennie egy fi- gurának — mármint ha egy „zeneszo- bában” vagyunk —, aki egy eléggé szemé- lyeskedő fog feltenni, az alkénia os varázslat tárgykorban, a kül. REAGENTS-ekről van itt szó. A játék elején a szobánkban már talál- hatunk pár darabot mindögyikből (black pearl, blood moss, garlic, ginseng, mandriko roots, nightshade, spiders's silk, sulfurous ash). A IOI válasz esetén elég annyit mondani, hogy „Panpipes”, majd „Y” — megnézi a pénslpünk (yay, idemostmajdnemesunytam), utána „Rune” Ezután már „csat” a STONES c. dallam számait kell begépelni (ha egy ze- noszerszámot használunk, akkor is a norm. számjegyekkel lehet zenéltetni!!!), az. 6789878767653 Most már végképp elismeri, hogy ügyes kislútk vagyunk, miénk a rúna — egyébként a nevet is lehet tudni; Selganor a kis drága (egyszerűbb volt egy alabárral megcsapkodni a lőtát. Volt még elég karma-pont és rögtön kipottyant a rúna, a sok(k) kérdőszököds nélkül... mindig is utáltam a kémlit), de a zárójelbe tett rész sem rossz megoldás, mivel van felesleges karma-pont megszerzése lehetősége (ld. KARMA-PONTOK). Még mielőtt lelépnénk, annyit, hogy JULIA beszervezhető (NAME, JOB, ADVENTURE, JOIN), oléggé strammmm (hmmm) kiscsaj Na, akkor mehetünk MINOC-tól keletre, a pusztaságba, mert ott van az Önföláldozás (Áldozatosság) Szentélye (Shrine Of Sacrifice), a molnári házából még fejtebb és

jobb, a két IOI-on át (a fák [FUCK] közé. — Hemingway), az utat elhagyva, az egyet- len úton át (meghagandó...-endo...- ondo?) a hegyet között találjuk magát a pusztaságot, kb. délen van maga a szentély és a hozzátartozó nyálantságok. mantra: CAH. A sivatag délnyugati részé- ben éldegel Sin'Vraal. A befapó csapat egy kis tapasztalati pont és új cuccok, stb. re- ményében le is csapódta, mivel egy NAGY gargyle... azután meglepetten csak karma-pont vészett az úgyon, mivel az (ő?) egy semleges „licko”. Illedelmesen köszön — ol lehet vele beszélgetni (TALK), tanácsokat és infókat ad (JOB, FREE, PEOPLE, FLY, GARGOYLE, INTELLI- GENCE, TEMPLE). Tehát NE oljük meg, egyébként valahol beszélnek is róla. Háza- tól észak-keletre van az orlás hangyák bo- lyn, csak menjünk neki a lyuknak és maris kezdődhet a sokszínű vörös vagdalkozás (Libress lady és Gillette? Es több szin- ten?!) Miket is lehet lennt találni? Csomó gombát (nightshade mushrooms), pár feke- tő gyöngyöt (black pearl), ha használjuk az ásonkat (shovel), akkor eléggé sok arany- rógót (gold nuggets) is, de néhol kíván- ság-törés (wish-tountam) tahad, azt hasz- nálva (USE, Y) kapjuk a kérdést, hogy mi- lyen anyagból teljesüljön a kívánság — a meat (hús) ált bejön (na igen, ez volt az a bizonyos „kajagyártó” a múzeum-épület- ben...), Valamelyik szinten egy csata szin- helyét láthattuk, pár cucc csak lant vár (fáklya, átkulcs, pénz, fegyverek, kaja, mo- csárjáró bakkanás...), Egy varázslóty is van valahol; Zu Yem, ami egy áltató varáz- s, kézbe kell venni és „megtámadni” vele az ellentelet (mondjuk addigra már lehet tud- ni a varázslatot is), egy időre előlzik. Ta- lán van még pár dolog, én az összes szin- tet bejártuk, de nem b...ttuk ezzel az idő- — ezért a „kis aranyasóknak” sok(k) sze- rencsét... frány visszafelé YEW-hoz. Ugyan SKARA BRAE a cöl (aki játszott vmi Bard's Tale c. dolgokkal, az most vagyen mely létegetet...), de előtte benézünk NICO- DEMUS-hoz, hálha megjősol egy „kis hajszostunpellér”-t, aki „győzelumn” vszi a germán népet”, stb. A kis bajszoshoz... bo- csánat, a magushoz a YEW-től keletre lévő partot kell követni, egészen addig, míg az öböl két IOI-óra nem agazik el, vagy követ- jük a nyugatra menőt és az újabb két elága- zásnál a délre menőt, majd onnét keletre a házig, vagy egyszerűen kiszállunk itt, és dél-nyugatra megyünk. A kóháznál olínyi lesz a probléma, hogy nem tudunk bemen- ni a varázsszár miatt. Mivel még nem ismer- jük az ollenvarázst (nem sokáig...), kut- kantsuk be az ablakon, majd ha vegre-vala- hára megjelenik a mostei (esetleg ALT471), akkor beszéljünk el vele (JOB, SPELLS, REAGENTS, STAVES). Varázsla- tai szinteként:

1. DETECT MAGIC, DETECT TRAP, DISPEL, \*HEAL, \*HELP, \*LIGHT
2. \*POISON, SLEEP, UNLOCK MAGIC \*UNTRAP
3. LOCK, MASS SLEEP, PROTECTION, REPEL UNDEAD
4. COUJURE
5. INSECT SWARM
6. CHARM, CONFUSE, MASS PROTECT, WEB
7. ENCHANT, MASS INVIS
8. -



A csillaggal jelzett már benne van a varázslat-könyvben Varázslatok és összeváltók — XAIO (ld. később) kivételével csak neki van mandrake roots-ja, ebből nem art vonni! Van még *fokelegyongye* is... Lehet varázslatot is kapni! Ez kézbe véve csak -4HP ütést ad, ezért általában nem veszi meg senki CSAKHOGY, van egy varázslat, az ENCHANT. Már NICODEMUS is oladja, 140 aranyért, a 7. kórtól használható. Ezzel egy mágikus tárgyat tölthetünk fel varázslattal. A lényeg ebből adódik, lötsük fel a botot!!! Pl. KILL, EXPLOSION, FIREBALL (tom, mednesszi), stb. varázslatokkal, ezután a pálcát használva (USE) tudjuk a „töheteket” előhívni, támadva (ATTACK) pedig a szokásos gyenge csapkodást eredményezi (egy időben 10 varázslatot rakározható benne, az ara 100 arany). Vissza a kikötőig, onnét pedig irány SKA(száll!) RA BRAE, a OANGUA kőepével egyvonalban, akéleti part melletti sziget. A kikötő az északi részen van, ottól nyugatra van Marney háza. A szobájában lévő ládát megnézve találjuk meg a Szellemiség Rúnáját (Rune Of Spirituality). A szigettől, a kikötőtől északra van egy kis földrész, rajta egyetlen ház. Ebben egy mágus ol HORANCE, gondoljuk, mindeki tudja, mit kell már tőle kérdezni (JOB, stb.) Varázslatai szintanként:

1. HARM
2. MAGIC ARROW, POISON, TRAP, UNLOCK MAGIC
3. CURSE, FIREBALL
4. DISABLE
5. EXPLOSION, LIGHTING, PARALYZE
6. FLAME WIND, HAIL STORM, POISON WIND
7. CHAIN BOLT, ENERGY WIND, KILL, MASS CURSE, WIND STRIKE
8. —

SKA(...)RA BRAE-ben egy IOI kis beospincén (ahol lohatjuk magunkat, s akkor „klase” irányíthatatlanok leszünk... EZT a HO-n rögvést klpróbáltam, de a lakók „klase” idegesek lettek) kívül nincsen semmi. A tehtető feljövetelek tudunk a Holdkspun (Moongate) — két szűz és villózik, de nem a sz\*\*abb kányákon — át az oltárhoz eljutni, ugyanis az az űrben van. Másik megoldás a Holdó (Orb Of Moon) használata, ekkor az Időkapu — piros és villózik. Ezor jutottunk át a játók elején ebbe a... a játékba — jelenik meg. Egyet le és keltőt balra — az oltárnál a mantra: OM Itt nincsenek gsgoyle-ok. (valószínűleg sokan ki fogják rakni az alakadásjelzőt...). Ha nagyon meXorultok, akkor KÜLDJÉTEK EGY VALASZBORITE-KOT ÉS PAR OBOZ SÓRT A CÍMERE (Simon János, Bp., 1145, Thököly út 146/b.) és akkor megadom a TELEPORT-

kodot, ezenkívül azt, hogy mit kell mondani IOLO-nak ahhoz, hogy bármilyen és akarmennyi tárgyat sdjon!!! Addig is lehet próbalkozni az ALT471 c. dologgal (Idő-állítgatás — IO! munkái!!!). Azt még hozzátennem, hogy ekkor már éppen aktuális egy FEJLESZTES is az oltárnál (TALK), itt már (ÉSIR BEER) bőven voltunk hetes szintűek. Miután visszakertültünk a csillagos egékből eme földi porhanyósságba (YAY! Egyébként kell parat ugra-bug-rálni a Holdkapukon!!!), irány NEW MAGINCIA, ez szintén egy sziget, Keres-sük meg Antoniot (akinek a háza előtt nagy két szignált zászló van — a déli kikötőtől északrafelre), beszélgetssünk vele (NAME, RUNE, Y, CONOR) és miénk a runa: Alá-zsosság Rúna (Rune Of Humility). Ez után húzzunk a kikötő(k)ből délkeletre, itt van a Szigetünk (Isle Of The Avatar). Csak a nyugati oldalon lévő patakon lehet beüszkálni. Itt felfelé található a Kódax, ami természetesen ott nyílik ki, ahol nekünk kell. Egy Vortex Cube szütről is szó esik... felfelé található az Alázatlanság Szentélye (Shrine Of Humility). Kb. 61 kicsi és egy nagy gargoyls vár ránk — ez utóbbit NAGYON veszélyes... mantra: LUM Men-jünk ezután JHELOM-ba, igazán majd itt lesz szükség SHERRY-re!!! A város északi részén van egy vendéglő. Andy-vol beszélgetve kiderül, hogy egy „beszélő egér, aki LORD BRITISH barátja, el tudná csenni a rúnát...”. És tényleg!!! SHERRY szepen bo tud csenni az északi falán a fogadónak (egyébként a király kastélyban is lehetett „gyakorolni”... a tyukakon...). Kissé dél-nyugatra vai minkot egy hajó kövazáza, a csónak (minék?) pedig harminc, ehhez csak az itt dekkoló fickóval kell dumálni (JOB, SHIP, SKIFF), aiktól megkapjuk a papírokat is (különben nem tudjuk használni a teknőket). Vétel után húzzunk a JHELOM alatt lévő szigetre — Bátor-ság Szentélye (Shrine Of Valor). 2 nagy és 2 kicsi gargoyls, előbbiek ugyanúgy veszélyesek, mint az előző szentélynél, mert varázslók... mantra: RA. Irány tovább MONGLOW-ba. Itt a déli részen a szigetnek, a kocsmá felott van Penumbra házika-já. A bejáratnál egy adag mágikus oitört (ennek a nőnek üldözési mániája la-het!!!)... miután „magunkra varázsoituk” egy vedelmi erőfőrel, beszélgetssünk Penumbra-val. Kérdezzük meg Buyvin unokatestvéréről, atb. A jövőről is (FUTURE) lehet kérdezőgőtni, nőmi pénz-mag fejében. Ja, egészen IOI dolgal van-nak, pár vértőcsa, halott testek és egy élő-halott csontváz (a mágikusan lezárt ajtó mögött) természetesen semmi se csen-jünk el (azért a kis csontit lacsapkod-tam...). Az északi részen lakik Mariah, da lehet vele beszélgetni, pár tinfojában, da egy kérdést is főttesz (ld. ELŐZŐ SZÁM; „VARAZSLATOK ...az alábbi szavakra épül-

nek” c. dotgot) Buyvin unokatestvére, Manrel, általában a kocsmában található meg, vagy a kocsmától felfelé lévő házban (imidez a DEL-KELETI részen). Beszéljünk vele (NAME, JOB, BEYVIN v KEY, 2x Y, FLOWERS, TOMB, STB.) — ugyanis Tőle kaphatunk virágokat és egy kulcsot... amik-kel ol kell mennünk XAIO-hoz (csak az utat kell követni ESZAK-NYUGATRA), aki, azonkívül, hogy helyes (???), mágus is (SPELLS, REAGENTS).

1. DETECT MAGIC, DISPEL MAGIC, LIGHT
2. INFRAVISION, REAPPEAR, TELEKINESIS, VANISH
3. DISPEL FIELD, GREAT LIGHT, PEER
4. ANIMATE, FIRE FIELD, LOCATE, MASS DISPEL, POISON FIELD, SLEEP FIELD, WIND CHANGE
5. ENERGY FIELD, INVISIBILITY, REVEAL, X-RAY
6. CLONE, NEGATE MAGIC, REPLICATE
7. FEAR, GATE TRAVEL, WIZARD EYE
8. —



Lehet vonni mandrake roots-ot is (ezzel az előbb találkoztam, a CD-ROM Monkey Island-ban volt!!!). Ezután nem art vegre kinyitni a varázsszarral lezárt ajtót, és le a létrán — bejutottunk egy dungeon-ba (ill. sírokkal telt lévő katakombákba)!!! A kis csapat a meXokott utközetekbe esőp-pen, lenni pár szellem, néhány csont, pár hús-vör figura (harcosok, egy mágus) vár rájuk (Ha ráborul a vár, már nem mágus — CoVboy). Ezokon kívül pedig REN-GETEG stuff, ha a sírokba benézegetnek (LOOK), találhatnak: összeváltókat, pénzt, fogvereket, egyéb harci cuccakat. Ha áso-gatnak, akkor pái amnyróg is található. Az ellenfelek lecsapkodása után toróják kegye-letüket egy virággal, egy szinten zöldség-gel megkoszorúzott ajtó melletti ajtónál (mí-lyen voltam?!). EZT nyitja az a a kulcs, amivel lejutottunk Hopp, benne lesz a Bacsület Rúna (Rune Of Honesty), nyu-godtan elvihetjük... Na annyit erre a hónapra az ULTIMA-ból. Ha minden igaz, a VI. részt a következő számban végleg kivégezzük, de a sorozat Lord British jóvoltából, és a mi jóvoltunkból is tovább folytatódik...

• Jahriy (Mr. Aceface, Xinó, stb.)

# KRYNN

## DARK QUEEN OF KRYNN

Nem, nem tervezzük a Krynn témát tovább gyűrti, azért is nyomtuk le a múltkor azt a sahedli tájképet, most pedig nekgyürkőzünk és vőgre kivégezzük!

Valahol ott hagytuk abba, hogy a 0. szintre jutottunk, mi elindultunk (de ne délre, mert akkor ugye meglnt lepottyanunk volna), aztán útba akadt pár Hidra.

Kerastunk keleten egy telepörtöt, amil ol volt rejtve, s amit akkor sem vehettünk észre, ha ba volt kapcsolva a SEARCH. Nektugrártunk minden falnak, s előbb-utóbb meglnt. (Innen egyébként fal lehetett jutni az egys szintre is, az északra lévő titkosajto mögötti teleporttal).. Na, és akkor folytassuk innen...

...Ez egy érdemes hely. Nézzünk ki. Egy száriakozott mágus (visszatérő motívum, kissé már bárgyú), FASTILANUS merült el művei telett. Hiába kopogunk az ajton, vagy ölesitjük/köszöröljük torkunkat, rank se bagózik. Kezdjük ol síkkozni (SCREAM & SHOUT). Vőgre feltiggyel. Meg-kérdezi, hogy mit is akarunk, mondjuk ol neki a küldetésünk célját (EXPLAIN). Ad két kulcsot, azt persze már nem ludja, me-lyik mire jó. Van egy arany és egy rozsdás (az valószínűleg nem arany). Ajánlja, hogy a gyors kiutazás kedvéért menjünk az osza-



ki ajtón keresztül, ott van egy teleport. Menjünk tehát a nyugalin keresztül, így nem repülünk magint feleslegesen lefelé. Lépünk vissza a teleportba, fel, s ki. Kellünk át a csatornán (egy halással), majd keressük fel a Kristophan nevű lóvárost. Itt most a *minotauruszok* laknak, miután elfoglalták pár kevésbé jószágos, de emberibb formájú alapítótól, akik az *Összeomlás* után Indultak új otthont keresni. A *minotauruszok* kicsit lonsőbbrendűnek érzik magukat, mint a „majmok”, külön kerülgetik is van, ahol ajánlott még óvatosabbnak lennünk. Sajnos csodálatos aránájukban nem érhettünk el sikereket, mert a program írói írgyekeket lólunk pár *sárkányt* vagy *minotauruszt* (no meg pénzt/hirnovot). Epp beérnénk a városba, mikor nagy zokogást hallunk egy kunyhóból. Kukki, ki van otthon? Csend. Lopakodjunk tovább. Hah! Egy rút boszorka. Kaidőre vele! Ne, mégso, próbálkozzunk inkább a boszálgetőssel. Azt mondja, hogy ő egy elátkozott szépség, s az átkol mindössze egy csók ludja faloldani, amit igaz szívvel kell adni. Majd mosolyogva néz ránk. Hát, egy **REMOVE CURSE** nem lenne elég? Na jó (egy hang azt súgja, hogy ennek varázslárgy-szaga van). Ekkor nagyon telvidul a boszi toja, majd csábosan meggazítja liluzuráját lapátnyi rúcskós, lila nyálával. Cupp! Ez so tett valami jót neki. De ő persze tovább szalarna próbálkozni. Engedjük. Cupp-cupp. Még mindig nem elég. Cupp. Aha! Átváhozik! Ez **TÉNYLEG** egy jobb nő volt. Nagyon árziékion pillog és kacsinatgat arra, aki megcsókolta (upropó, ez fickó legyen, mert ugyan nem biztos, hogy megveti a nőket, de az átkol az nem lávolitja el). Ad majd pár cool cuccot, főleg az újonnan választott kedvesének (ha lalálkozzunk vele, mindig csókolja meg, mert ha nem, nincs varázslárgy). Valami *Eshel*-nak hívják.

Menjünk akkor be a városba (a csaj majd mag jelentkezik). Itt Irénoljuk ki magunkat kedvünkre, s ha valaki tel a rajai tankolni varázslóit új megével, kerassse fel a *MISLAXA* templomot. Ott gyógyítás helyett/után megkérdezzük, hogy a jól szolgájkuk-e — persze, persze, hagyjuk a betegit. Emiatt falejénlja szolgáltatásait, aminek hasznából majd a raszorulókat pénzeli (túresa módon viszont olyan jólakotnak, jömedunak néz ki ő maga is), főleg tekerceket árul. A *SCRIBE*-hoz szuksőges phonosol időt egy

közeli neninél találhaljuk (nyugatia a templomtól), akinek be van zárva az ajtaja, de ha kopogunk, beenged. Ha egy scrollról le-másoltunk valamit, adjuk át az őrognak, mert ha csak egy varázslat is maradt csak rajta, ad érte 1500 steelt.

Az egyik házba bemenven meginvitálnak minket leázni, ahol mindentéla unalmas dolgokról boszálne, kivéve *AMROCAR* könyvet, ami érdekas iahel. Ez az *Amrocar* egy valamannyire sikaras popsztói volt, a miután elodott néhány száz lemozst, úgy gondolta, ő kivételes ember, nagyon bölcs, tapasztalt, és mindanki kíváncsi lesz arra, hogy mikor lalált ki. Mog is lra, da a ki-nyomtatásáio már nem maradt sok idő, mert egy hozza nem illő, túlontúl is bölcs gondolat szálit a fejébe, ami addig dagadt, míg széttesziteltó aprócska agyát, a nyomlatasi mag leállították. Mindössze egy poldány készült ebből (möllesleg egyes, kevésbé megbizhaló lorrások szerint *Amrocar* egy cool varázsló volt, da ez teljességgel lehetetlen).

Olvassuk már el azt a könyvet! Keressük fel a könyvtárt (a császári részlegben a jobb felső épület). Mondjuk a durva íhát porsze, hogy azt a könyvtárosnak (aki ráadásul most valódi loimájában, egy brutális, zaugorított koponyájú *minotauruszként* jelenik meg), hogy *AMROCAR*, mire azt kezd el kérdezgetni, hogy miért nem hoztuk vissza időben az előző könyveket. Ez a lrukk már nagyon régi, úgyhogy máregessük szörnyen sofátmondó szamekkel... De a baft meg-előzve egy kőszőges ombor (akit porsze rabszolgaként lartanak logva az islonlolen könyvtárosok) odarohon hozzánk, és el-mondja az ígezel, majd olvezel minket pár másik könyvhöz, hálha azok érdekelnek. Harom olvasnivaló von, nézzük meg őket. Möllesleg *Amrocar*ról szóló kérdésünkkel egy kis zavargás is kellettünk.

Mivel it már nem sok érdekeset tudnánk csinálni, látogassuk meg a kocsmát. Igyunk, igyunk, igyunk, majd elogyedjünk szőba az egyik otllévóval. Nemsokara egy *SELIAS* nevű lranica akcentusú (elég meszsze koveredett otthonról) lolvaj jelentkezik vezetőnknek. Fogadjuk fel, bár az mindig, mennyit is ajánlunk neki, mert hamarosan kitor a pánik, s megmutatja nekünk az utat. *Sárkányok* csapnek lo a városra, és nekünk igyekeznünk kell Siassunk az L betűvel jelölt helyre, ami idáig zárva volt. Ltközben ránkosheh pár adag lelhellet, szóval siassunk. Ha megvan, irány lefelé

Itt vagyunk a katakombákban. Régebben kedvelt romantikus hely volt, de mostanában valahogy elszaporodtak a hollak mozgó változatai, s egy *Hiteh* (*Hiddukel*, *Hith*) otár is valahol fel lett „szentisőgtelenítve” a platykák szerint. Azonkívül nagyon jó atvilági hely.

Az utóbbiról igen hamar megbizonyosodhatunk, ha elmegyünk az egyes helyre, ti egy egész céh áll glédába, mikor a vezetőjük ellenszenvét fajoz ki *SELIAS*-szel szemben, mivel az meglőgett a múltkor egy adag pénzzel. A csafa után kincsot is lelhetünk (el van rajtve), de egy még jobban elrejtett ajtó felé is induljunk el. Manjünk el az északi irányba. Rátalálhalunk pár *lakote pudlingra* (csak lűz, **MAGIC MISSILE**, **POWER WORD KILL**, **DISINTEGRATE** meg hasonlók vágeznek vele), öldholtia, *olyughra* (3) vagy *bibortárgyakra* is. Egy rejtett ajtó vozel tovább a nagyobb sírokhoz.

Ha bent vagyunk, nézzünk körül. A feladat: a jősnak egy kis szobrocskáját kell megszerazni, amit sajnos szélszedtek el darabokra. Nozzunk lo délebbre. Most meg a *Hiddukel* templomról szóló híreket igazolhaljuk. Az isten szobának szeméit jobb, ha békénhagyjuk, mert aki USE-olná őket, az nemcsak kővéálna, da átkol is kapna.

Első dolgunk, hogy megszerozzük az első darabkát. Második dolgunk, hogy megszerozzük a második darabkát. Harmadik dolgunk, hogy megszerozzük a ... Kezdjük azal, hogy lelátogatunk az egyes számú teleporton keresztül egy sírkamrába, ahol kőiossuk fel az ötös számú kriptát (a többi helyen az *MIMIC*-et jelent, ami egy olyan lény, hogy ajtónak és lódnának álcázza magát, s ha valaki hozzányúlna, megigadja, majd megharapdálja). Itt a *Szlv Kulcaa*, ami nagyon jó. Menjünk ki innen keletre, s ott válasszuk a nyugali teleportot (a T2-n keresztül egy *SPECTRE* megcsapoli volna minkel pár creditet).

Most nézzük, mi van a T5-nél. Egy *SPECTRAL MINION* szedi a bolápőjegyeket, amolyok pont az acólunk (márminl a pénz) egynegyedébe lognak kerülni. Ha valaki akar, megpróbálhat anélkül is belőgni, de akkor pár öldholt toja nemetszósét fitejzni (*vampirok* meg minden). Ha lizettünk akkor egy mosolygós *lich* jelenik meg (mar iossz), s kollemos szorakozást kíván.



Van itt sok ajtó, mindegyik felirattal. Mindehol harcolni kell, de a **SPECIAL ATTRACTION** hagyjuk utoljára. **TRAINED ANIMALS** — hanem **UMBER HULK** vár kivégzésre; **TIOHTROPE WALKERS** — csomag pák; **SEVEN WONDERS** — Hidrák; **TWO HEAD'S BETTER THAN ONE** — Kétféjű óriások. Ha mind OK, nekiindulhatunk a **SPECIAL ATTRACTION**-nek. Hamarosan *Ich* barátunk azt ajánlja, hogy forduljunk vissza. Ha nem, akkor 4-5 **DEATH DRAGON**, a lölétképp **SKELETAL WARRIOR**-ok, **WRAITH**-ok és **SPECTRE**-k akarnak minket rábeszélalni (ne hagyjuk magunkat). Továbbmenve megint csatázni kell, de most a háziga zda és kedvenc vámpírcsapata gratulál, hogy idáig eljutottunk. Haláluk után egy **CIRCLE OF GOLOO** is megkaparintható. Azért még ne menjünk el a teleporton! Vissza a pókokhoz. Itt **SEARCH**-öljünk csak egy kicsit! Hoppá, ez is egy darab a jósból! Most már kimehetünk innen is. Irány a lejárat! Itt hamar elérhetünk egy sir-dogáló **spectre**-t, akit csak úgy lehetne megvilágosítani, ha markába nyomnánk a **CIRCLE OF GOLOO**-t. Tegyük meg, mert ismét mléni lehet egy darabka az **ORACLE**-ból (a többi tárgy, amit találunk, nem varázs). Most keressük fel a T3-at. A 8-as pontnál a már hétköznapien számító **SPECTRAL MINION** log utunkba akadni, ő pedig a **Szív Kulcsát** keresi. Híj felosággóval meg akarták látogatni a valaha romantikusnak számító kriptákat, s készültek is a piknikre. Tettek el parizet, paradicsomot, vajás kenyeret, meg mindent, csak éppen sajtot nem. Amint ideértek, lotisztítottak egy sírkövel, megterítették, majd megszegték a szelonnát. Már jó ideje vigen lalatoztak, s a boroskancsó is előkerült, mikor észroveték, hogy nincs sajt. Még egy közönséges sejtlik sincs. Ekkor a léj mértéketlen haragra gerjedt, s elkezdte fojtogatni a feleséget, emi egész jól ment neki (mindig gyakorolt az esküvő előtt). Erhető, mert mi mást is csinálhatott volna **SAJT** nélkül. Őe aztán megbánta a dolgot, mert mikor már a felesége üvozes szomát nyomkodta ki-ba, kisset a zsebből egy egész kocka Mackósajt. Hatalmas volt e fájdalom, mikor elmajszolte, rögtön megbocsátott feleségének. De kivíta az Istenek haragját, akik akkoriban már nagyon-nagyon cikltek voltak az emberekre (nem sokkal az **Összeomlás** előtt történt). Megátokták, hogy addig nem találkozhát újból hitvesével, míg valaki el nem hozza neki a **Szívénak Kulcsát**, amit jó messzire elrejtettek, az asszonyt meg boudgták egy sötét kriptába. No, nem szabad érzékesnek lennünk, lóroljuk le az örömkönyveket, miután odaadtuk neki a kulcsot. Egyesülnek a házások, majd eloszanak. Es lthagynak egy kódarabót. A hormadikát. Már három megvan, induljunk el a jós kriptájába. Nyilssuk ki az **aranykulccsal**. Oda-bont egy lejárót! Egy picit körngjünk körbe-körbő, s a végén kikötünk egy szobában, ahol csak egy koporsó ép (de porze nem is üres). Amint kinyitjuk, jó nagy mennyiségű élőholt özönlík ki rojta. Azért ez már furcsább, hogy mire csatára kerülne a sor, 30 élőholt is élő lud ugrani. Beljebb a szent emberek sírjai vannak, amiket no nagyon fosztogassunk, mert egy jó nagy **curse**-t vonhatunk magunkra. Meg beljebb az ősi emberkirály nyugszik (1 — nem élőhal). Itt **SEARCH ON**, majd járáljunk egy picit, hogy megileljük a 4 darabot. Tovább is mehetünk (mar csak egy darab hlányzik). Hosszú út után a ketessel jölőt hely olott álljunk le, majd mentés után robbanjunk bő. Itt egy **vámpír** lép elő a homályból, majd feltartja egyik kezét: benne a szober feje. „Ézt ketosqok? — kérdi. Könnyen megtudom jósolni EN a jövőtöket... MEGHAL-TOKIII” Nem volt valami eredeti válasza, ezért inkább gyilkoljuk őket hamarra. Ha

megvan mind az őt, egy hangot hallunk a lejutkben, amely **JOURNAL ENTRY** xy. Most már csak ki kell jutnunk. Be a teleportba (a keletibe). Ez egy igen elks hely, telel-teleportokkal, tórképet ezért nem tudunk rajzolni. Kis épületek vannak elszórva, mindegyikbe rejtett bejárat. A legtöbb ilyen épületben kincs van, az egyikben teleport. Időnként **hidrák** és **gorgókat** kell löledöklöni, de jobb, ha egy olyan ladt keresünk, ami egy rozsdás lakattal van bőzárva. Nyissuk csak ki a kulcsal... Egy óv. **ÖVI** **ÖVVI** **IGEN**, **OLYAN** **ÖVI** **GIRDLES OF GIANT STRENGTH** (**CLOUD** — 23). **COOL**, mi? Megénte ide lőjönni. Most keressük fel azt a teleportot, aztán ki. **Kristophant** is hagyjuk megunk mögött (időközben megjött az átváltoztatott bonyo igazi férja is, akivel el kell mennie).

Most nőzzünk be a **HURDELFOLK** erdejébe. A **HULDERFOLK** (nem keverendő össze az utonouta-szerű **HURDLEFOLK**-kal, ami szintén **krynni** specialitás) a lagrajtőzködbb és a régi szekéseket legjobban őrző *elf* faj, amelynek nincs serege, nem épít házakat, és csak **Taladason** található meg. Csak akkor lehet őket látni, amikor ők is úgy akarják. Háromféle az erejük: ami az idővel áll kapcsolatban, ami az átvérés és az ajándékozás (említett vagyunk mi itt). Az idővel kapcsolatban meg tudják lenni, hogy miközben az erdejükben van a szerencsétlen kalandor, elalszik, s mire felkel, évtizedekkel öregebb. Volt olyan is, aki száz évvel az **Összeomlás** előtt lépett be a **hulderfolk** erdejébe, s a **Kalakizma** után 200 évvel került ki onnan. Az átvérés azémunkra fontos része az esküvel van kapcsolatban, mivel ezeket nem **LEHET** megtörni, egyszerűen nem tudjuk. Az ajándékat meg majd... Sőt, egy kicsit meg kell tanulnunk **hulderfolk**-ul. Amiket bekerülünk az erdőbe (véletlenül), azt vesszük észre, hogy valaki ellopta az összes kajánkat. Hamarosan elkezdünk éhezni... **HP** vesztés. Na, még egy ilyen, aztán elpatkolunk, tehát **REST**. De valami zöl jön a közeli bokorból. **WAIT**jük. Egy heng szól, hogy ha meg akarjuk nyelni a **hulderfolk**ok szívet, a legjobb lesz, ha tanulunk egy kicsit a nyelvükön. El kell ismételnünk, amit mond (nehéz lesz), majd előbbutóbb azt is elmondja, hogy melyik mit jelent;

Ime az első **hulderfolk**-angol-magyar szótár, első kiadás:

**LIMENE** — **WE DO THAT INSTANTLY** = Azonnal megteszük  
**BILBARA** — **WE POLITELY BUT FIRMLY DECLINE** = Udvariasan, ám határozottan visszutasítjuk  
**GEBENE** — **OREETINOS** — üdvözlét (illetve ha próbára tesznek minket azt kell mondaní)  
**HOLBANI** — **YOUR OREATEST TREASURE IS YOUR HUMOUR** = Az Ön legnagyobb kincse a humorézáke  
**SUWARA** — **WE CLOSE OUR EARS FROM TALK LIKE THIS** = Nem vagyunk vevők erre a rízára

**Elua** (mert úgy hívják a nőt, aki segítene nekünk) od egy adag onnivakot is, majd utoljára levízszogat bennünket a szavakkal kapcsolatban. Nemsokára egy különös ligura is felbukkan: **Tasslehoff Kasszafürő-láb!** Mielőtt leszámolnánk vele, engedjük beszélni (YES), s elmondja, hogy **Lau** veséjét végül is nem ő, hanem társnője lopta el. A **CRYISA** név ugyan nem sokat mond neki, de a monogrammos vesé miatt ő is rá gyanakszik. Szóval **NO**, majd tovább. A 07, 12-gől egy heng kérdez minket, **MAHENE**-o? Üdvözlöljük, **GEBENE**. Erre hiphop-p, megjelenik az *elf* tábor, ahol kedvünkre bálakhatunk, s egy idő múlva **ELEA** is megjelenik (akit véletlenül se köszöntünk neven, mert megkért minket erre, hogy ne tegyünk olyat), majd elvezet minket a királyi párhoz.

Ött kicsit kifogtat minket az *elf* királynő (a kérdéseit fordítja ugyan a férje, de válaszolni **hulderfolk**-ul kell), s értelem szerint válasszunk (**GEBENE**, **BILBARA**, **LIMENE**, **SHUWARA**, **LIMENE**, **LIMENE?**, **GEBENE**...), majd egy kicsit mi is meséljünk erről, amit kérdeznek. Mondjuk az igazat, tehát ismerjük **FASTILLION**-t, jártunk **KRISTOPHAN**-ban, de még nem voltunk **NEW AURIUM**-ban. stb. Mielőtt elengednének, megkérnek minket, hogy számoljuk össze a levelelt a legnagyobb lának. Az a 13, 12-nő van, de ekkorra már eltűnik a koordinála kiírás + tórkép. Kezdjük el számolálgatni, mire **Tass** lltakozik, a azt ajánlja, hogy vágljuk ki (nem is rossz ötlet, de mivel elég szívós, most hagyjuk, majd visszajö-vünk). Olyan tizenvalahányezárig el is számol a gép (szerencse, hogy nem egy képel mutat a fától, s nekünk kéne számolgatni), majd mondja, hogy OK. Vissza. Adjuk meg nekik a számot, s a király el is megy, de hamarosan visszatér a hírrel, hogy azóta már loesett pár levél (megmondja, mennyi), s menjünk vissza megint. Furfangl Vonjuk ki a megkapott összegből a loesel levelek számát, majd fussunk vissza a királyhoz, s most ezt írjuk bő. Ez már rendben. Egy lttatyt loqtak, és ebből arra következtetnek, hogy tényleg veszély lehet a dolog mögött. Vögre törtörnek az ajándékozásra:

- egy **VASPIKKELY** (**IRON SCALE**), amit egy láncra lúvva odaadnak az egyrk embertüknék (mold még jól fog jönni)
- egy **GYURU** (**RING OF DECEPTION**), ami majd segít fellamerni az alakváltott **draconianeket** (*aurak és siva*)

aztán jőpár varázstárgy (**FLAIL** +4, **COMPOSITE LONG BOW** +4 + voaszók, **ELFIN CHAIN MAIL** +4 (!), **POTION OF SPEED**)

Befejezősül a király megteszi **Tass**t meg minket követének, majd megösketnek valamiro. Na, megyjünk alukálni, holnap indulhatunk (eddig is lakoma a tiszteletünkre — mert megszámohtuk a leveleket). Felkelünk Hajj, de furesse, hogy ilyen hosszú a kör-münk, a hajunk, e szakállunk, megrozsdásodtak a cuccaink! Affranci Egy egész hónapot átaludtunk (szerencsőjük, hogy nem találjuk meg őket). Csak hogyan lud megrozsdásodni egy hónap alatt egy varázskard? Nos, ez már a múltá. Induljunk ki ebből a völgyből. Nemsokára rálalunk **ELEA**-ra, aki megígéri, hogy kivezet minket, de közben mesél egy történetet egy asszonyról, aki botévedt ide, elaludt, s mikor felkelt, kiment. Ez nem is lott volna különös, de ez a nő az ő anyja volt, s ráadásul egy évig aludt, miközben egy gyereket is szült az egyik pajkos **hulderfolk** frakciónak. Azt szeretné, hogy ha látunk velekn, aki nagyon hasonlít rá, mondjuk neki a lőnya nevet. Nem eshet meg minket, mivel a **hulderfolk**-ok osküje veszélyos dolog, inkább csak kér. Oh, igen, **Tass** már lekopott.

Induljunk a délebbre lévő **NEW AURIUM**-ba. Ez egy gonosszal tulipumpált hely, ami régebben sem volt valami mennyország, de mióta egy **Trandamore** nevű **Hiddukal** választotta lőpap átvette azt a maradék hatalmat is a báb-királyoktól, meg léken tartja a lordokat, nem lett egy kellemes hely. Telis-tele élőholtakkal, tanalikusokkal, s **Trandamore** logujabb ötletel (illetve **Hiddukal** és rajta keresztül **Eressem** javaslatá) hatására **sarkányfattyakkal** is.

Amint bötépünk a kapun, egy tipikus *thenoli* alkot felajánlja, hogy szolgálhatunk mi is az itteni hadseregben. Vállaljuk oi, s egyenruhát is kapunk ott, ahova elvezet minket. Így könnyebb lesz elvegyülni, meg pár előnyünk is származik majd ebből. A legnagyobb az, hogy ha élőholt-toborzó őrájrettel találkozzunk, bátrón vállekozhatunk arra, hogy majd mi olvisszük őket (podig az órok között alakváltott *sivak*ok is vannak).

az emberekot odaadnak nekünk, s ol' tehet őket engedni. Ha valaki mégis el szeretné a rabokat vinni a börtönbe, akkor az egyik nő egy átkat szór ránt. Píha!

A fogjobb lenne, ha valahogy beférkőznénk a felkelők táborába, ohhoz keressük fel a **Kocsmo** a **Csendes Kenderház** nevű helyet (04,16), ahol egy leltűnő *Mislaxa* pap kertyatgat valamit. Hm, sok neki az a 6 korsz. Kezdünk ol kadesen rávigyoragni. Az arca ugyan elkomorul, de megígéri, hogy meghív minket, ha megteszünk neki valamit: szabadítsuk ki a rabokat a börtönből. Mi sem agyszarűbb ennél, menjünk oda (22,10), az ajtót torjúk be, majd üssük be az összes rossz figurát. Utána menjünk be a cellákba, s att **PICK**-oljunk ki minden zárat, majd engedjük ol az embereket. Ha visszataggyunk a bárba, tőtűnő cserébe nem csak egy korsz langymatog sort kapunk, hanem egy **lelzmánt** is, ami arra jó, hogy a felkelők kedvesek lesznek hozzánk. Sok hasznos hely nyílt meg előttünk, csak **TALK**-junk egyet koressük fel a *Mislaxa* templmat, ahol megkérnek minket arra, hogy nézzünk körül a palotában, mert valami nincs rendjén, több draconian ján ki, mint amennyi bomog. Kapunk egy bajárát a palotába, meg egy tekeret is. Etra várunk, am ha valaki akarja még egy **CLAY PASSI** (amivel beengednek a palotába), el látogathat a hadnagyhoz, aki megkérdi, honnan is vagyunk volók (na az legyen a válasz, hogy nem tudjuk), jelentezünk nála parancsokot, miia alkud minket a *Hitt* templomba, hogy ott majd megmondják. Korüljünk oda. Itt lesz egy furcsa, **SPECIAL BLESS** leirat, amit ki tehet próbálni, de akkor egy jó kis csetepatéria számíthatunk. Amúgy a hadnagyot is le lehet csapni, s akkor **SEARCH**-csal az egyik szabában parancsokat találhatunk. Ha viszont a papoknak az **ORDER**-t mondjuk, akkor megkapjuk a parancsat, hogy vigyünk újancakat **HAWKBLUFF**-ba. Mindagy, hagyán, de menjünk a palota egyik ajtajához, ott mutassuk fel a **CLAY PASSI**, mire beengadnak minket.

Ugarjunk be az agyas helyre, ahol egy palotából hacukó is kapunk, vagy ha valaki jobb kedvében van, akkor fel is apríthat mindankit a szabában. Mast kerülünk fel a második színtre (választhatunk egy csata, vagy egy **KNDCK**-alható ajtó között a falutáshoz). Időnként lehet, hogy egy ligura valami **URCHIN** nevű majmot fog árulni (50 stealért), ami gyakran visszaugról a gazdájához (így neki jó üzlet), vagy egy alyan, aki a draconianeknek szálit „borocskát”, omi viszont eléggé meg fogja a mi tarkunkat égetni (mert nemcsak erős, hanem mérgező is).

A második szinten, délkeleten belesokodhatunk egy *lich*-be, aki rőtön kérdezősködni akar, ha valaki nem óhajta megküzdeni vele, s maráknym csapatával, jobb, ha nem áll vele még szóba se. A harmadik színti feljártot viszont pár draconian dízi, akik addig nem akarnak minket feljebb engedni, míg nincs arra engedélyünk, egy **URCHIN** viszont segíthet a dalgon. De ho ilyen most pont nem lenne, akkor usgyi lefelo, egyenesen a **DUNGEON**-be (eddigra már nem ártana valami parancs se a papoktól). Ott vrsza na larduljunk, mert akkor egy Hisebb soragnyi *littyú* fog felszale-telésünkre indulni. Menjünk egészen a csatával jászott helyig (ahol most ugyan nem lesz csata, de legközelebb igen). Egy **ENCHANTED AURAK** fog minket logadni, akit hagyjunk, hadd boszölje ki magát, majd bologassunk. A nyakunkba varrnak egy adag magatohetetlen draconian, akiket al kell vinnünk **HAWKBLUFF**-ba, de úgy, hogy a hajuk szóla se görbüljön. Indulhatunk is lefelé, de fátúton egy adag *thenoh* kotona ugrik elő, s indul kordjolt fono az újszülöttek felé. Ilyet nem sok jó hazafi szokott fanni, tehát hagyjuk őket bökén

(WAIT). Teimeszetesen lelkelők voltak, de a magyalózkodósa mai nem maradt sok időnk, alhúznak.

Most már jobb, ha nem megyünk vissza a draconianekhoz, hanem Induljunk fel a 3. szintre. Előbb-utóbb találkoznak egy ropant intelligens és csinos *torpe* hölgyvel (mondjuk egyik sem igaz, de legalább erős, ami nem utolsó szempont egy nőnél...), aki arról faggat minket, hogy utáljuk-e a draconianeket. Hogyne, annyi értékes időnköt elrabolták. Nagy örömben csatlakozik csapatunkhoz (mint 2x. szintű harcas), és ajánlja, hogy lalogassuk meg a királyékat, bár csak a králynőhöz érdemes bemeni (meghisszük azt), mert a király egy kicsit gyagya.

Ja, majd elfelejtettük, mikor fel akarunk jutni a 2. szintre, lasz egy átjáró, ahol a draconianek rágtán nekünk esnek, majd egy *aurak* agyagablakát akar megammisltóni. Nyamjuk le, mielőtt sikerülne neki.

Szóval, folytatottunk a harmadik szintre. Itt fussunk király anyákhaz (5. a 6. a király) s jelentkezzünk nála, mint felkelők. Megvorigat a hátunkat, majd alvazot a tűzhöz, s elárulja, hogy emáig egy titkos átjáró van, ami oda vezet le minket, ahol a draconianeket esinálják. Elmoséll még, hogy almában egy selét ruhós olok boszölt nokrólunk, aki már nagyon vár minket. Kapunk egy pecsétgyűrűt is (mast már vögie felme-hetünk a harmadik szintre). Akkor titkas la-jórat Ez pompós, lyet még úgysem látunk, irány le.

Siessunk, mert hamar befajezik a szortartást. A kettes pontnál egy hatalmas gong van, ami időnként meggangul, amiatt nem tudunk pihenni a kastély első és azalatti szintjein. Tárolgessük le róla a rúnákat (ler-mészotesen felrabbanak) — **DEFACE RUNES**, majd a ruhánkról azaknak a *sárkány*nak a vérét, akik azután nekünk jönnek. Tovább, a hármashaz. Aha, itt a nagy coromónia. Épp meghívják az *abishat*okat, hogy foglalják el a *sárkánylókák* tástét, hogy draconian lehessen boláluk. Malles-leg nem tudja valaki, hogy miért panl az *Abyss*-ről hívják az *abishant*, mikor az *baitezu*, es a *baitezu* szeretett lakhelye a **Kilenc Pokol**? Persze, az *Abyss*an sak más jellemű tány is van, de már csak a **Vér Hőborúja** miatt rs azt gondoljuk, hogy nem sak *turnar* engedné meg nekik a lakási-utalást. De, úgy látszik, *Krynnen* egy csak egy rossz sikat ismerné, s ezért helyhiány miatt össze kellett szűlölödniük (amannyire végtelen számú, végtelen nagy sikakon az lahotoséges). De semmi baj, ilyen filozófia-gondok nem nagyon foglalkoztatnak jelenleg minket, mert csata. Majd meglnt, óztón meglnt, míg végül olviszik a tojásakat, a szertartásnak vége. Le lehet kukkantani a **DNG 2**-be, vagy a kriptákba, ahol az egyesnél egy halam *beholder*-ba akadhatunk, de ha valaki jobbat nem tudna, akkor nézzó meg *Trandamere*-t az egyes **DNG** egyes pontjánál. Ő maga parsa olmenokül (mint *Munshoon* is meglógott a **POO**-ban), de a szobáját azért kiramathatjuk (értékes varázscuccak). Itt készen is lennénk, mast korossük fel **HAWKBLUFF**-ot, a *trenoh* vallási központot.

Egy kis egyéb helyszin-ismertetés **NEW AURIUM**-ban:

07,24 — Training és pihenési lehetőség, s adnak **SHORT SWORO** +4-et

12,21 — *Oraconian* baltos

16,23 — *Reora* templama (*Trandamere* be-záratta, üres)

13,20 — *Ildamir* templama (lella-telo várr-pirakkal)

15,21 — *Hitt* temploma

08,21 — Parancsnok (mast **MUMMY ROT**-tal lekszik)

04,16 — Fogadó a Csendes Kendarház

10,23 — Alcazott *draconian* (sok **ENCHANTED**)

23,13 — Kocma, *zombi* felszolgával

22,10 — Börtön

23,07 — Training hall

24,04 — Hodnag

24,11 — Csak varázslókat trainel, meg

**REST**

03,17 — Varázsbolt (REBEL)

03,14 — *Mislaxa* temploma

Elég csendes hely, ám sokszor lesz valami engedélyre szükségünk, amit egy ékszerésztől szorozhatunk be (korlátozott mennyiségben). Van itt fogadó rs, ahol a mamus kérdésere **YES**, majd elmondja, hogy olcsóbb engedélyt szorozhatunk egy bizonyos ékszerésztől (mint a papoktól).

Most egy kis felmagyarázat:

- 1 — **TRAINING HALL** (1000 stealért!)
- 2 — Baidély, jaj, bacs, borBély
- 3 — **DEPARTMENT STORE**
- 4 — **GENERAL STORE**
- 5 — **ARMORER**
- 6 — **WEAPON SHOP**
- 7 — Ettől egy mozdvot nyugatra van az akasztófa (foglalt)
- 8 — Itt árulnak a papak **KEYHOLE PASSI**
- 9 — Itt lanno *Trandamere* magánlakasza-lya (de ide nem angadnak be)
- 10 — Ékszerész
- 11 — Lajárat + **LANTERN PASS** kelt
- 12 — Lajárat/teljáró + **SWAMP PASS** kell
- 13 — Fanatikusak
- 14 — Titkos ajtó
- 15 — Feljáró + **BATON PASS** kell
- 16 — Trst, kallonek neki a parancsain (EXCUSE, egyébként csala)
- 17 — Konyha (étellifttel az ószakkeleti se-rakban)
- (B) — **BATON PASS**-ra lasz szükség
- (I) — **INCENSE PASS** kelt
- (K) — **KEYHOLE PASS** kell
- (L) — **LANTERN PASS** kell
- (O) — **QUILL PASS** kell
- (S) — **SWORD PASS** kell
- (SP) — **SWAMP PASS** kell
- (C) — **COPYRIGHT**

Sajnas, nem tudtuk mindogylk árhehet je-lőlni a téiköpeken, mert miio oda jutottunk volna, hogy felírjuk, már rég nem volt ott egy ői sem. A holtakkal beszélni meg nem sak lehelőségünk van a **OQK**-ben.

Keressük fel akkor az ékszerest! Szaz po-tákért ad is egy **PASSI**, olyat, amilyet aka-runk. Logyen először **KEYHOLE** (hogy be-juthassunk egyáltalán), majd **LANTERN** (+ **RELEASE FORM** egy *DAVIK* nevű pásas számára), aztán **QUILL**, **SWORO**, **BATON**. Ezeket egyszerre ugyan nem tudjuk beszo-rozni, mert az ékszerész szerint nagyon gyanús lenne a többieknek (az már nem gond, hogy a fogadós minden jätt-mént *HITH* hívónek elmondja, mannyire olcsón is lehet nála illagális **PASS**-ot szerezni). Ilyankor mászkálunk kell egy kicsit a vá-roshan (nézzük meg a nevezetösségeket, mint pl. az akasztót), s egy pár óra múlva újból lagad minket. Addig lahol kért tőla új **PASS**-okat, míg egyszer azt a feliratot nem látjuk az oltaján, hogy olvított egy hű-vősebb helyre. Nas, akkor a fogadós ez al-kaolmal alyannak mandta el a „titkat”, aki nem kifajeztetton örül az ötletnek, hogy megcsapalja valaki a templom hasznát.

Akkor menjünk is ba. Itt karassuk mar tel-azt a *DAVIK*-ot, mert úgy hírlík, ő építette az egész templam-komplexumot. Kerüljünk be, majd a legközelebbi lejárat-haz. Most vagyunk a börtönben. Menjünk egy kicsit előrébb, majd hamarosan találkoznak egy úgybuzgó *thenoh*-val, adjuk ada neki a cét-ilit. Elvezet minket *DAVIK* cellájába, lepiünk be. Szabadítsuk ki az áreget. Úgy néz ki, megnömuft. Aha, nincs nyolvo. Így könnyű. **LOOK**. Mast megjelenik egy kis monü, ameyban kiválaszthatjuk, liogy hova kívá-nunk oljunt *DAVIK* vezetésével. Ez azért rs lőlőttőbb kellames, mert

#1: kapunk téiképet as koordináta feljezest

#2: rengeteg titkos járótat ismer amihez idáig nem is volt esélyünk)  
A fátylak nagy része egy-egy ilyen folyosóra nyílt utat (nem valami eredeti ötlet). Mondjuk neki, hogy most menjünk a szenátushoz (SENATE), aprítani majd később is ráérünk. Ha valamire el kell fordulni, DAVIK mindig mutatja az irányt, s ha rosszfelé indultunk volna, visszafelé fog intégetni. A legrövidebb utat választja, mindenféle konfrontáció nélkül.

A szenátus épp valami tervet tervezget (azaz azt szokták csinálni), egy **BLACKWATER GLADE** nevű romhalmaz ellen. Ez mintet is nagyon érdekelt, lépünk be. De annyira rémisztó lehet DAVIK, hogy lejtűkben kiejtjük a kezűkből az egyik könyvet, puff, le az étellel. Ijedtségüket majd azon vezetik le, hogy annak a színóját rőncigálják. Mi most mi is tehetünk, kaszabolunk egy pincinyot. *Trandamere*-t naná, hogy nem tudjuk elkapni, de azért kövessük. Milyen áttapostuk megunkat a rosszkezdő demóniának totemén, végre *Trandamere*-hez érkeztünk, aki épp akkor fejezi be a teleportot, belép s lelép. A fosztogatás persze megint usefűt cuccokat eredményez (a **BOOTS OF SPEED** pompás). Mivel ezután már nem nagyon pillenhetünk anélkül, hogy letámadnának minket, jobb, ha hamar oleeje lépünk. Előtte azonban keressük meg azt a bizonyos könyvet. Az étellel természetesen a konyhában kötött ki, nözzünk ol oda. A konyha északeleti sarkában jegyez is valami listát, amit **OPEN**. Ah! **AMROCAR** könyve (ha esetleg nem találta volna semmit, akkor lásd lentebb)! Ezután már DAVIKnek is eszébe jut, hogyan is kell kinyitni a titkos kijáratot, de ha valakinek nagyon sok HP-je van, ittmaradhat egy kicsit itthon az ollont.

Ha esetleg **AMROCAR** könyve nem lett volna ott, ekkor gondban vagyunk. Ilyenkor a legjobb, ha elmondunk pár ótkot valakire, majd megkeressük a legközelebbi disk editort. At kell lenni a küldetéshez szükséges tárgyak listáját (ha megvan egy tárgy, azt 01 jelöli, és a 115-ös hexa helyen van a **BOOK OF AMROCAR**), majd a koordináták (hogy kikerülhessünk innen), amik a hexa 400, 401-es címen vannak. Egy kisebb berholásra (koordináta) még szükségünk lesz **BLACKWATER GLADE**-ben is, ahol a program nagyon szívesen elteleportál egy ajtó elől (és úgy néz ki, mintha ott nem lenne semmi). Ekkor is északabbra kell írunk magunkat. Főleg egyes PC verzióknál tapasztelható (és nagyon kényes).

Most itt készen vagyunk mindennel. Haladjunk tovább délre (vagy lehet **BAIOR**ba is menni, de az nem valami nagy helyszín).

**BLACKWATER GLADE** (a mocsárban van). Az egyes pontnál egy nagy **veres sárkányt** (*othlorx*) tartanak sarkban pár *kétfüv troll* és *ottin* társak. Mivel épp kilgyott a leheltele, már majdnem nekiállnak lakomázni az órlások, de beléptünkör megkör minket, hogy nyissuk ki neki az ajtót, hadd repüljön ki (előg méretes ajtó lehet, he egy *sárkányt* *othlorx* csak úgy kiröppen rajta). Tegyük meg neki, s ne is csukjuk be az orra előtt, mert ekkor egy odög lúzzel gratulál a jó ötletnek (az már kérdés, hogy he arról volt szó, neki épp kifogyott, ekkor most ezt e szuszit honnan vette). Annyira nem érdekes hely.

A hetes pontnál egy **SWAMPER** (**BLACKWATER GLADE**-i *othlorx* emberek, rangerok) és egy **BAKALI** (a legősibb nép, *sárkány* emberek, de ezek eredetiek, nem *draconianek*). Valami legyverkereskedelmet szőnek. Szinte biztosak lehetünk abban, hogy emint meglátnak minket, elszelölnek, de azért **ENTER**. Kövessük a **SWAMPER**t (a *bakali* hamar ottünk), majd hamarosan

elejtet lervet, s egy lakka menekül. OK, ennyit róla. A lervet se nagyon fontosak, csak arról szólnak, hogy a *thenolai* szövetségei kötnek velük, **BLACKWATER GLADE** elfoglalása végett. Három itt egy csapat *bakali* áll körbe egy ifjabb *bakali*, amint az egy hatalmas kroit topor a földre, de az óregek elszelölnek, amint meglátnak minket. A fiú harcába no avatkozzunk bele, mert ez egy férfivá avatási szertartás volt, de azért lgrójunk meg neki minden, hogy bizonyítjuk győzelmet, mert akkor elszegődik hozzánk vezetőnek. No, igen. Megkeri valamelyik tagunkat, hogy menjen vele. Mindegy, ki az, de legjobb, ha férfi (csak a tekintély miatt, oműgy nem fontos). Mondja az óregeknek az igazat (**TRUTH**). Az ifjabb *bakali*nek ugyan megtűtjék, hogy vezetőnk legyen, de azért igazoljuk tétell (hiszen ha egy *bakali* megígér valamit, ezt neki sajnos be kell tartania, ami ez esetben jól jön). Egy kicsit máskéjlunk magunk, hamarosan pedig a fiú is csatlakozik (kapunk koordinátákat s térképet). Ha valaki nyugodtan akar pihenni, felkeresheti a nőgyes helyet, ahol egy *ezüst othlorx* biztosítja békés élminket. Itt az idő, hogy felkeressük az ötös helyet. Ha minden OK (*Amrocar* könyve is megvan), akkor egy **TREMOR** nevű *voros othlorx* üdvözl mintet. Itt az idő beszélni valamiket az *othlorx*okról. Ezek a *krynni* *semlleges sárkányok*, akik nem akartak részt venni a *Dárda Háborújában*. *Takishis* meg is büntette mindennyiukat, így nem lett valami mennyország az életük. A *vorosok* például retentó gyávák lettek, vagy legelabbis éllandóan kettelkednek saját köpességeikben, az *ezüst sárkányok*nak főleg ombor tornában kell járniuk, mindig védeniük kell a jó ügyöt, s a gonoszok büntetésé csak a halál lehet.

Fenyegessük az *othlorx*ot egy kis izommutatóval (**FIGHT**), mire az vinnyogva elohan, de othagy egy bezárt ajtót. Nyissuk ki. Mi lehet a kódzó? **SESAM, OPEN!** Nem ja, hat persze, **"HABOILX"**. Ki is nyílt (logikus, nem?). Odabent egy barlang lesz, füssunk egyre **TREMOR** után, míg (tucatnyi *voros othlorx* megkergetése után) egy terembe érünk, ahol mindenre oltzántan összegyűfték (egy utolsó skoly kedvéért). Legyünk humenussabbak: **NO**. Egy **BALDRIC** nevű bér is beérkezik (ha még nem találattuk volna meg), aki pillanatok alatt átalakul *ezüst othlorx*-szá. Egy kis átokról szerzünk ludomást (az *othlorx*ság), majd *Tiemor* rájön, hogy van nálunk valami, ami nem a miénk. Adjuk neki letán a *hulderfolk* edta vas sárkánypikkelyét (pontosabban annak a nyekláncát): **NECKLACE, IRON DRAGON SCALE**. Ez oldja az átkot! Ebben a pillanatban egy halom *thenol* ront be, majd lel meg (he lenyomjuk őket). Most már tiszta sor: e *sárkány*nak tegyünk fel a nyakába egy láncot függő kardot (amitől nagyon berágták magukat a többi *othlorx*ok), majd jutalmul odaadja nekünk a fegyvert. Egy **LONG SWORD**. De milyen! **VORPAL LONG SWORD!** Pompás, pompás! Ez aztán a megadolog. Jókat fejezhetünk majd vele. Nyamm-nyemm. A varázslóinknak is jut valami, egy gyűrű (**RING OF WIZARDRY**, ez 5. szintűket duplázza meg). A pirokak most elrepülnek messzire, majd *Baldric* is azt mondja, hogy hamarosan mi is követjük őket, csak előtte elintezik a *thenol*okat (hopp, azérőnyen, csak úgy kiirtanak egy nemzetet). Idáig a *thenolai*ak kötötték a *voros othlorx*okat, de most már semmi sem tarthatja őket vissza **NEW AURIUM**-teljes lerombolásától.

## BAIOR

A maradék időben látogessunk el egy **BAIOR** nevű halászfaluba, amit mostanság a lűrheci cepaemberek tartanak roftegésben. Egynel egy tata egy bizonyos *Erősközű* házasport tart lelölésnek az egőszért (mert

furcsa isteneket imádnék), de a hazasap meg a tatát. Inkább nözzünk valami értelmesebb hely felé. A hetes egy fegadó (csak később tudunk itt megszállni), e hetes egy varázsbolt (itt igen hasznos italokra lehet otkölni a pénzünket, pl. **POTION OF SPEED, GIANT STR**), a hatos meg egy könyvtár (mintha annyi könyvtár lett volna röggben, minden kis holászfaluban nyitottak egy fiókot).

Inkább irtsunk egy adag népet a 3-4 körüli helyen. A négyes pontnál *thenolai*ak vannak, akiket jobb, ha kiutasítunk egy másik lét-sikra. Ha ez rendben, szómitsunk arra, hogy gyakran fognek belénk kötni **BLACK ROGUE**-ok és **SHARKMAN**ek. Most nözzünk akkor a hatos helyre, ahol egy titkos ajtó megezt a falu vénje (egy nő) kuporog. Ra lahol beszélni, hogy mi jó emberek vagyunk, a fotu meg lazadjon fel. Ezután már nem sok dolgnak lenne, mehetünk ki, de amikor az edőbe örünk, egy csapat *sárkány* állja utunkat. Feltrancsiozósuk után egy deformált, nyomorek *voros othlorx*szal kerülünk szembe, aki most ugyan nem támad, de gyengéklodik. Etessük meg, itassuk meg, dűdoljunk neki altatódalt, befiztassuk egy kicsit, majd vlogszaljuk. lgrjük meg neki, hogy elmegyünk a *gnóm*okhoz (mert ol is megyünk).

Ha ol is elment, emberek menekülnek a faluból, mert nagyon rosszúl áll a felkelés előromenetele. A TV és rádió állomásokat már othglatták, de a cápaemberek megállíthatatlanul törnek előre. Toimószetesen mi odfutunk, majd kaszabolunk (változtatás). Az emberek elvgyorodnak, beszédet válnak, mi meg mehetünk el innen is. Visszamehetünk **Blackwater Gled**-be, ahol keressük lel *Clement*-t. Epp náta volt *Baldric* is, aki nagyon nagy sebességgel felhűzza a sliccét, majd kioszt egy kis kincset, s elvisz minket **Hithkelie**-be, ahol a *gnóm*ok a citadelláikat építik.

## GNOME CITAOEL

Megjegyzendő, hogy ezek a *gnóm*ok, akiket a *Sárkánydárda Kronikák*ban megismerkedhottunk, a *minai*ak, csak a kevésbé hasznos tagjai fajuknak. Az igaziek a *gnóm*ok, akik viszont csak **Tafadason** laknak. A palotaszintie visznek minket, ahol beszélhetünk a királlyal, de idáig minden háborús szövetséggel visszautasított. Azért menjünk előre. *Tass* és *Dracnor* kapitány is itt van! Ez klassz...

A király igen furcsán viselkedik, de addig semmi gáz nem lett volna, ha meg nem esköktatja o gyűrűjét. Tudniillik ekkor emberünk előrehajol, s a mi **RING OF OCEPTION**-ünk meg jelez! A király egy **AURAK!** Nagy meghökkenések (omlalt nem szokott mostanában rángeni az arca!) es harcok után kezdjük el keresgélni az igazi királyt. Ezentúl ne nagyon számítsunk alme *draconianek*re, majd mindegyik **ENCHANTED** lesz.

A LIFT-kkel közlekedhetünk a szintek között, de lefelé mindig vigyázzunk, mert sabzódni fogunk az oszától. Pár érdekes hely:

- 1: Teszt lerem. Itt egy *gnóm* ordítóza rohangál egy dunsztosüveggel, ami tele van bugyborékoló zöld folyadékkal. Kapjuk ki a kezéből, majd dobjuk bele egy kukába, s így rengeteg XP üt o markunkat (o robbanás meg ártalmatlan lesz).
- 2: Csata slvakokkal (épp felvénnek pái *gnóm* tornáját).
- 3: Egy *gnóm* kore(szt)re lesztivo, segítsünk rajta (XP).
- 4: **REORX** tomiom.
- 5: Egy *gnóm* kisgyerek cicája bement az északi folyosóra, s anyukája ót nem engedte ode, mert hírek szorint kísértettárta hely. Menjünk be északra, majd egy titkos ajtó keressünk, ami a hetes terembe vezet. Ez egy nagyon tisztántartott hely, csak egy földalatti, vtrinnel meg kacatokkal (csontkiesi jelenetekkel) díszite. A kóládat kinyitván egy öregember szeme pislog vissza, s ha kiongedjük, akkor na-



gyon megőrült annak, hogy végre valaki kizsabadította Innen. Öyengéltedük, da azért ne nagyon segítsünk neki, inkább **PUSH OFF** (visszalök), mert abban a pillanatban két hegyes foga nő, s a lelkes embőrből leszív két szintet. Azután csata. Az itteni kardok átkozottak. Kifelé monot a clca is ott kuksol az ajtó előtt, vigyük vissza a kisgyaraknak.

- 7: Titkos torom, *vámpírok*kal (lásd 6)
- 8: Varázsbolt (pár pluszos fegyver)
- 9: *Minotaurusok* rabkánt, akiket *gnómnak* álcázott *sivakok* tartanak fogva. Ha kiszabadítjuk őket, ők is *draconian*oknak keresztelnek.
- 10: Egy kutyából, ahol egyik kutya, másik nemcsak az, hanem *draconian* is (ételtek a lükk).
- 11: Varázsajtó (**DISPEL**)
- 12: Telvajok (támadni, mert támadnak)
- 13: **TRAINING HALL**

Induljunk el a **GUEST ROOM** szintra, ott keressük fel a 11-es pontot. Egy ajtó zárja el az utat, ezt mindegy, hogy nyitjuk ki (gazdaságos a **BASH** és a **PICK**). A következő **DISPEL**jük. Mielőtt északra fordulnánk, készüljünk fel az egyik legnehezebb csatá(k)ra. A legfontosabb, hogy mi tudjunk először lépni. A gyaloggal A2-A3, a lútvál podig A3-C5. Legbelül egy nagyon gyanús király log előpattanni, egy kockával. Mivel gyanús, mondjuk csak neki azt, hogy állj (**HALT**), mire inkább belénk hajítja a szorkentyűjét. Bukjunk te (**DIVE**), aztán csata. Mellesteg, ha egy szobát megcsináltunk, akkor mindenképp pihenünk (ha lehet). A király/alkirály egy telepörtbő ugrik. Utána. Egy börtönbe kerülünk, ahol most együtt van az alkirály és a valódi. Mind a kettő nagyon ramaty állapotban van, s mind a kettőnek megvan az a szemérgése. Az egyik szól, hogy vigyázzunk, mert *draconianek* akarnak minket hátbatámadni, forduljunk is meg (**LOOK BEHIND**). Mondjuk ilyenben igazából semmi izikó nem lenne, mert azért elég lenno, ha csak az egyik ombőr fordulna hátra. Végül is mindegy, mert csatázni azért kell (ez nem lesz olyan nehéz). Utána a két király közül úgy szűrhatjuk ki az igazit, ha egy kicsi vort veszünk tőlük. A *draconian* zöld, a *gnóm* piros. De az *aurak* inkább letadja magát egy kis lenyegtetés után (harc nélkül).

A királyt meg elvisszük molog helyre, ahol kikúrálhatja nátháját (igaz, a *REORX*-tomp-lem leltamasztani tud, de náthét gyógyítani nem). Azonnal otrondell, hogy készülődjön a sereg, mert elmegyünk a **Láng Tornya**-ba, ahol a gonoszok lóhadiszállása, és a legendás **Gratanich** (vagy más néven **Szürke Drágakő**, **Szürkekő**) van. Ez a **Láng Torny**a a lévalangor kollós közepén van, és valóban lángokból áll. Kívülről lör-ró, ám bőlülről kellőmcs (előg sokat kell lizetnel a légkondicionálásért). Ez a **Gratanich** egy abakusz-szintű hülyeség, nem sok dologia volt jó, csak llyes-mikro, hogy ez csinálta a törpöket és *keriderek*et a *gnómek*ből (2nd edíten szerint a *Kovács*ekből), a *minotaurus*zekat az *ogá-rokból*, maga *Reorx* kalapálta, ez kell a *gnómok* lóleladatának (a **Vitággép**) működ-tetéséhez, és nem utolsó sorban, az hezta *Krynnre* a méglát. Tehát a fene so tudja, minek ekkora hüldő ezért, de mi segítant legunk.

A *gnómok* csodálatos tűzhajól (amik képesek a látvetőgeren is utazni) és szőlhajól áttel relative hamar odaárunk a toronyhoz (amit már egyszer megpróbáltak elleglalni a *gnómek*, de akkor nem sikerült). Tole van *sárkánnyal* a lovogó, de hamarosan **Baldric** is megörközik csapatával, s lólog az ó roz-szorjók lesz a légvédelem. Minket meg kitosznak a totón, letadatunk pedig bejérat megtatálása (és a **Követ** is vissza kellőn szerezni). Most még mindogy, merre megyünk, ugyanaz lesz a végo.

A hídra lépünk rá (volünk van *Draenor* ka-

pitány), am hirtelen megajonik *Crysis*, s *Draenor* utána menno, de mindenki ugyan-úgy leesik. Mlkor megörközünk a méretes esésből, azt vesszük észre, hogy egy cipőn kívül csak *Draenor* kapitány és *Crysis* vészott el. Természetesen a nulladik szinten vagyunk. Ezen a szinten tűzónások, attinok, szala-mandrik és vassgölemek vannak. Azt tart-suk szem előtt, hogy az itteni lényekra nagyiószit nem hat a lúzvárlás, de a **CONE OF COLD**ok számát legyük maxra, mert itó jó pusztító tudnak véghezvinni. Lehet dolgunk pár **FIRE SPIRIT**tel, **FIRE MINION**-nel (ez főleg allergiás a hűdgre), **FIRE ELEMENTAL**al. Karútunk az egyes helyre, ahol csata (**HALL OF FIRE GIANTS**), majd el a kettes helyig, ahol egy kerekét forgat-nak vassgölemek. Akadályozzuk meg őket munkájukban, de pár órás, log először na-künkönni. Ha ez kész, mohetünk az egyes szintre.

Az egyes szinten lévő tűzes rész térképét külön megrajzeltuk, mert valahogy nem il-lott a teljesbe. Előre megmondjuk, hogy a kettes szint térképe nagyon meg lett kever-vo, messzo van a tökéletstől (de azért va-lemi lrányt ad). Ezért sorry. Az egyes szint-re az északi lóljárón menjünk. Keressük fel az egyes helyszínt (útközben *beholder*ekie, *draconianek*ie számítha-tunk), s ott sivak hullajelőltok után nyissuk ki az ajtót, mire egy csapat *gnóm* ézenlik bő Engadjuk, hogy pár hozzánk csatlako-zen, mert így legalább az ellentél varázsla-tár többletél oszlanak. Tizenegyedik színlü haicosok, kilencveniksz HP-vel, **MORNING STAR**ral meg rövid ljjal. Csata-k után mindig tolgoygylják magukat. Egyszerre max 6 lehet velünk (ha elfogyának, később jöhet majd utánpótlás).

Azért van két kettes helyszin, mert minde-gyiknél előfordulhat a következő: egy gi-gantikus számszorlj van lörögztve, de amint hozzáérünk, *beholder*ek gurulnak (lebógnak, levitálnak) felénk. Célezzuk bő az egyikol, az rögyest szörnyothal (a falhez szegoezzük). Egy *beholder* lenyomni meg nom nagy ügy. A hármak helyen a lal tele van polcokkal, a polcok meg láncokkal (ezeket csinálta *Takishis* a leendő rabok-na). Mivel ilyen előrelátók voltak, hány-juk bōlo az összeset az üstbe. Ha elfogyott, pár vassgölem is jön. Dobjuk bōlo őket is. Most keressük fel a tűzes hely egyes pont-ját, ahol pár *gnóm* éppen azon szorgosko-dik, hogy lóljérot építsenek. Menjünk ló-ljobb.

A második szintet kezdjük pár nehéz csatá-val, keressük fel a hármak pontot, ami tele lesz mindonlőle varázslóval (meg az a te-rom is, ami Innen nylik). Lesz **DARK WIZARD**, *lich*, **FIRE GIANT WIZARD** (hűl) és pár segítők. A kettes helyszínen is csata van, de utána egy **ELIXIR OF YOUTH**-et is nyerünk.

Az egyes ponton egy lólakasztás előtt álló **DARK WIZARD** van, mögötto pedig egy te-nyegotózó nő. **RÉSHDÜ**thatunk, majd lel-tesz egy kérdést, amire látszólag mindegy, mit válaszolunk (ha valaki tudna elyat, ami-re nem ugyanaz az eredmény, szólhat). Egy ismerős pola tűnik löl. Erről értesítsük őt is, és mondjuk, hogy **ELEA**ra hasonlít. Elvigyorodik, majd elkezd ugrándozni az ügyen, ami hamarosan lalvető a következő szintre. Hasznos varázslatal vannak, azt meg kell hagyni. Feljutunk a harmadik szintre.

Egyenél csata, kettőnél szintén, de az jóvel nehezebb, mert itt van a **DRACONIAN**eknek egy lóshárja, s azt nagyon védik. Ezen a szinten vannak a delormált *sárkánylók*ak is. Ha püföhtük egy kicsit a népet, akkor ke-ressünk egy luhát. Itt épp egy *gnóm* hajó omelkodik fel, amire nekünk is van bōlo-tunk. Egy székkénés (**LEAP**), és mária a le-délzetten vagyunk, majd a negyedik színlre kerülünk. Itt épp *Draenor* és *Crysis* iohan-bó a toromba, egymást kergelve. *Crysis*-

nak segít pár *draconian* is. Épp valamit va-rázselna, mikor mi közbelépünk, varázsol-junk (**USE SPELL**) **DISPEL MAGIC**-et *Crysis*-ra, majd **YES**. *Crysis* ugyan kikerül a **CHARM** alól, de a *draconian*ak akkor is támadnak. Ha ez rendben van, akkor *Crysis* + *Draenor* örülnek egymásnak, de nem sokáig, mert ropólni lognak. Pihenjük kr magunkat, majd ol arra a hídra, ahol időig leautunk. Azonnal délre men-jünk, s gyilkolászások után (ilyenkor már rettentően unjuk a harcokat!) előljük a **GRATANICH**-el. Most nagyon pihenjük ki magunkat, s ajánlott addig várni, míg a hot-dak pent cool állásban nem lesznek. Memo-rizáljunk mindegyik varázslóval tohető-ség szerint 5 **POWER WORD KILL**, s ak-ker később **DK** lesz. Épp hozzáérnánk a híres sōderhez, mikor lsmét bōleavakozik a dolgokba az a leketo ruhás, ezüslhajó shapechangel földigiliszta, **RAI**...

Végre megtekinthetjük *Krynn* kedvenc síkját, az **Abyss**et. Nem egy túl kellemes hely, plhenni nom to-het, az ellentelek meg nagyon jól lőtre tud-nak minket vezetni azzal, hogy pl a **DARK WIZARD**ok *csontvázharcos* bōrbe (csontb) bújjak, a *vámpírok* pókok formát vették fel, stb. Egy kisebb lista: **FIRE MINION** — **DISIR**  
**WHITE DRAGON** — **DEATH DRAGON**  
**PURPLE WORM** — **AMPHI DRAGN**  
*Draconianek* — *draconianek*  
*Raistlin* — földigiliszta

Menjünk Innen egyenesen (E-re), s hama-rosan egy kunyhóhez érünk, amiben *draconianek* szorgoskodnak, s csiklandoz-zák **RAISTLIN** talpát hatalmas tollakkal. Mi-val *Raistlin* úgy érzi, nem nagyon illik a szerepéhez a kacagás, inkább határlordítá-sokat hallat. Ugerjünk bő, **APPRDACH MAN**, megöl *draconian*, majd végre el-metszheljük **RAISTLIN** torkát. Azaz láncat. Valószínűleg sek omborunk belapusztl ebbe a csatába, de a varázslókat meg a pa-pet mindenképp óvjuk. Főlelmetes logcsat-togatás (erre *Tanis* tanította) és pillantások (ezt pedig anyukájától lőste el) után meg-kérdez minket, hogy lsmorjók-e, amlie olyan mindegy mit válaszolunk, mert meg-őlni nem lőhet vele. Azt tanácsolja, inkább akadályozzuk meg a *Sötétség Királynő*jét abban, hogy testet öltve lsmét *Krynnre* lép-hessen. Hát, most épp ráérünk, lehet lőla szó.

Kifőle menet egy-két (pontosabban 3) belor **BEHOLDER**nak öltözött *kobold* támad ránt, de **RAISTLIN**nel hamarabb ol tudunk lútni. Innen lolyassuk utunkat keloira, míg egy másik épülethez nem örünk. Csengesszünk be, de senki sem nyit ajtót. Akkor Invitáljuk meg magunkat.

Odabent egy aranyharang alatt láthatjuk *Tasslehoff* társát, épp a lépeket szemelja. Ha Innen azonnal nekítámadnánk, szempil-lantások alatt belelépnénk pár egérfogóba, amik rezdések voltak, és hamarosan bōlo is halsnénk vérmérgezésbe. Inkább lopa-kodjunk egy kicsit (**CREEP**, **CREEP**). *Takishis* meg mindig nem vett minket ész-re. Vérjünk, hátra mogőregszik, és abba hal-bólo. Nem, de *Raistlin*nek van egy mentőd-őto, dobéljuk meg kavicsal, abba bizto-san belepusztul. Ő ugyan ol tudott dobni vagy 70 centire, de azónkivűt még vagy 60 lokot tövödött is a cālzáaban. Na, majd mi! **Daing!** Ez so a nót lőlőta ol, de togalább a haragot, s így tolnéz a léptokból (mi meg késleltetjük ozzal terveit). Egy kis pajkos já-ték *Raist* meg *Taki* között (mi is megpróbál-kozhattunk egy neveszőges **FIREBALL**-al, de nom sekat fog árni), mlalatt mi csináljuk a következőt: **RUN, NO, WAIT, JUMP**. A kapun korasztl ugyan visszajutottunk, de *Raist* otmaradt, s immár örőkre (hehe, *Delamar* ezért monnyi pénzt fog adni!). Itt a **GRAYSTONE!** Mindegy, mit csináltunk, mert pár perc múlva kibukkan egy lőj a kő-ből, majd még l, egáson őtig. Hohó, ez *Takishis* avatájol



Nem gond, csak le kell győződnünk. Ajánlott stratégiák (egy gyönyörű 8-10 mezős ellenfél): ne a testet támadjuk, mert -40-as AC-t elég nehéz lesz megütni, hanem a fejeket. Ha mind az 5 elpusztult, akkor nyert. A legjobb, ha veszélyességi sorrendben **POWER WORD KILL**-el kilőjük a fejeket. Ez is megvolna (ilyenkor min. a peznak élve kell még maradnia). Alatta az igazi **GRATANICH**, de persze megint elszel (mint élote legnagyobb részében ezt tette). Megérdemeljük a pihenést, de még messze nincs vége.

Kerüljük le a harmadik szintre, onnan pedig a másodikra. Ha időközben egy *draconian* egy tükröt cipel hozzánk (amin keresztül *Tikkival* dumálhatunk), ellenszenvünk jelölő törjük darabokra, de előtte csapjuk le az üveget lázó két aurakot (**KILL SMASH**). Harc után indulunk el az egyes ponthoz, ahol útközben egy vasvárat látunk, amint a *Gratanich*-et befogja, itt egy csata (**ATTACK**), két csata (**ATTACK**), három csata (**ATTACK**), de egyszer egy önfelelőző *gnóm* felméri szőlőjével az egész szerkentyűt, s bele akarnak morúlni a gépekkel együtt a lávába, de megmenthetjük, ha a tartóköteleket elmészük az utolsó pillanatokban.

Hurrá, megvan a *Láng Tornya*, mi meg mehetünk haza. A *Gratanich* ugyan nem a miénk, de lehet, hogy jobb is... Azért abban nem lehet reménykedni, hogy a láva elpusztítaná.

A citadellán ugorjunk fel a palotába, ahol a

király fogad minket, majd egy ünnepi lakoma kezdődne (egy kis animációval, emiatt lehet end-segnek tekinteni), de kintől határmes rázkódás, *Tremor* visszatér. *Baldric* hősiesen elvállalja a feladatot, hogy legyőzi (ami nohezen fog neki menni, mon el kell lopnia megint a vaspikkelyt), de nekünk mered *Tremor* baráti köre (olyan 30 sárkány). A *Baldric-Tremor* harcot a klasszikus sárkánycsata bédíglzett képével mutatja. Es vége. Innen azt csinálhatunk, amit akarunk, a palotát el lehet hagyni, vissza lehet jutni *Taladasra* is (kerülőúton), s élvezni az életet. Ha valaki gondolja, újrakezdheti az egészet a régi karakterekkel (**REMOVE**), egyet nehezebb fokozatban.

Végül egy kis ötlet a *kristophani* bank kihasználására (csalás). Menjünk ba embe-reinkkel, pakoljunk ba minden olyan cuccot, amit meg szeretnénk duplázni, mentsünk, lépünk ki, csináljunk egy másolatot a *VAULTx* valamiről, vissza, vegyük fel a cuccokat, mentsünk állást, a *VAULTx*-nek a másolatát pedig copyzzuk az újra. Így ott is marad, meg nálunk is lesz a tárgy. Nem túl bonyolult, biztos sokan rájöttek hamar, de azért leírjuk. Nem mintha onélkül nem lehetne elmenni a végére, mert mi is csak azután játszottunk ezzel, hogy belejeztük a gemét.

Maximum negyvenedik szintig lehet fejlődni, a tolvajjal igen hamar el lehet odáig érni. Varázstudóknak természetesen csak a heimecadik szintig változnak a memorizál-

ható varázslatok szame, utána már mindenhol csak a HP nő.

Egy kis jelmegyerázat *Taladeshoz*:

- 1 — **HAMLET OF HIZDEN** (slent *Taladason*)
- 2 — **LIGHT TOWER**
- 3 — **KRISTOPHAN**
- 4 — **THERA**
- 5 — **TRILLOMAN**
- 6 — **VINLANS**
- 7 — Itt nincs semmi, de érdekes hely
- 8 — **HAWKBLUFF**
- 9 — **NEW AURIUM**
- 10 — **BAIOR**
- 11 — **HULDERFOLKok erdeje**
- 12 — **BLACKWATER GLADE**
- 13 — **GNOME CITADEL**

Úgy néz ki, belejeztük a leírást. Negy köszönet illeti *Fehér Gyula* novú olvasónkat, aki szintén elküldte nekünk a leírást (és segítségünkre volt a **BLACKWATER GLADE**-i ködszónál).

Egy biztos, több *Dragonlance*-es SSI játék azekkel a karakterekkel nem lesz, tehát onnek nincs már helyetátása.

A leírásban egy-két részlet a *TSR* cég **TIME OF THE ORAGON** c. kiadványából van, magyarra fordítva. Mindenféle módon le van védve minden. Ja, és bocs, hogy ennyil képpel illusztráltuk a játékot...

• *HÁPI*



**Flight Simulator**. A személyi számítógépek-re készített repülőgépszimulátorok közül a legvalóságosabb, s ezzel az új verziójával talán a legszebben kivitelezett (ez persze izlés kérdése is).

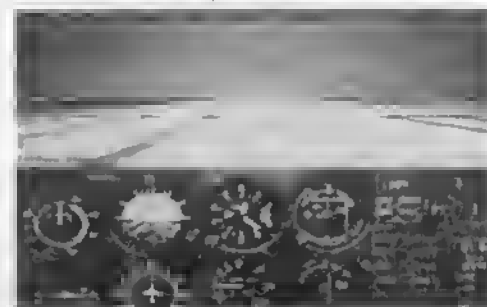
*Microsoft*-ék mogint nagyot alkottak (**Megint?? — CoVboy**). Az *EGA*-s FS3 után '90 körül megjelentették a *VGA*-s FS4-ot, de a jelek szerint sikerült észrevenniük, hogy a *VGA* videokártyából sokkal többet ki lehet hozni. Az előző részeknél az újítások nem voltak valami látványosak, de az FS5 annyira eltérő az elődeitől, hogy egyáltalán nem lehet felhasználni az előző részekben alkotott dolgokat (pl. **AIRCRAFT** vagy **SCENERY DESIGNER**). Egyedül a FS4-ben leropult **Logbookot** lehet átmenteni, azt is úgy, hogy bemásoljuk a **PILOTS** könyvtárba.

Nos, FS-ről 'leírást' csinálni csak a teljes-ség igénye nélkül lehet (egyébként **ELITE** jellegű rötösítészta lenne belőle). Mivel valószínűnek tartom, hogy a helyigényes proggy-t (7-8 mega) csak a megszállott FS-rajongók veszik megért, ebből a szöveghe-lomból kihagyom azt, ami a FS4-ben benne volt, vagy csak utolok rá. Vágjunk is be-le a menük sűrűjébe!

#### OPTIONS

- **Entertainment**: Néhány játéklajta.  
- **DUAL PLAYER FLIGHT**: Modemezödsdi.  
- **FORMATION FLYING**: Egy gépet kell követni, miközben az műrepül. Jo móka, főleg ha be van kapcsolva a **CRASH DETECTIONS**-ben a **CRASH OBJECTS**...

- **CROP DUSTER**: A FS3-féle kukacbombázás, 'I'-vel lehet bakapcsolni a per-metézöt.
- **EFIS NAV**: **VOR** és/vagy **ILS** szótint kell repterekre repülni.



- **Quick Practice**: Kezdőknek.
- **Flight Instruction**: Repülőórákat vehetünk kezdő, haladó és légiakrobata tenlyőnyón.
- **Land Ma**: Leszállítja a *Cassna*-t (Control Tower szerint).
- **Instant Replay**: Haddnemagyarazzammé!
- **Video Recorder**: Kamerázgathatunk, meg le is játszhatjuk. Lejátsszánál **ESC**-kel léphetünk ki, a felvétel a **BACKSLASH**-sol állíthatjuk le.
- **Logbook**: Mielőtt kilépünk, érdemes beállítani, hogy melyik **Logbook**-ba írjuk fel az új adatot.
- **Situations**: Hasonló, mint a **MODE** a FS4-ben

- **Save Situation**: **CREATE MODE** from FS4.
- **Reset Situation**: Visszaáll a szitu kezdő-helyezelére.
- **Simulator Info**: Részle.
- **Preferences**: Ne, ez egy hosszabb törté-net. Itt lehet beállítani elsősorban a hard-ware-hez a megjelenés minőségét. A fontosabbak:

- **GENERAL**: Betöltéskor aktivizálódó dol-gok (**Startup Conditions**).
- **DISPLAY**: Ne, itt van minden, mi szem-szájnak ingere. He azt akarjuk, hogy valami szépen nézzen ki, akkor be kell x-olni a **TEXTURED** felíratot a megfelelő helyen (felhők, házak, ablakok stb.). Tök élethű, csak legyen az embernek egy 486 DX2-66-osa... He valakinek ilyesmi nincsen, akkor ne legyen olyan nagyrevagyó, érje be kevesebboll (pl. a **TEXTURED SKY** rohadtul le tudja lassítani a gépet)
- **SOUND**: Negyon jó a digitalizált hang (a másik az olyan bona, mint a FS4 *Speakeres* zötyörgése), érdemes meg-említeni, hogy kihasználja a **SB PRO**-t.
- **COUNTRY**: Részlelkérdés. A távolságo-kat és magasságokat méterban vagy lábban mérjük.
- **INSTRUMENT**: Fontosabb része a mű-szerfal: lehet állítani, hogy lényköpszé-rű vagy bona legyen. A rádió cucco-kal is itt lehet állítani.
- **Exit**: Móg mindig töröm a fejem rajta.



**VIEWS**  
Itt lehet ki-be kapcsolgatni a különböző ablakokat, tórképeket stb. Tök főtáblásos, mert az ember úgyis megtanulja gombokkal vezérelni. Csak az újak:

- **Instrument Panel:** A műszerfal-kép ki/bekapcsolása. Itt jegyzendő meg, hogy a Cessna műszerfala 2 részből áll, azok között a TAB-bai váltogathatunk. Na mindegy, orról majd később.
- **Mini Controls:** Pici műszerfal a legfontosabb műszerekkel. Jó, ha nagy magasságban repülünk, és kikapcsoljuk a nagy műszerfalat, hogy élvezhessük a táj szépségeit.
- **View Options:** A FS4-ben ez a főmenüben volt (AXIS INDICATOR stb.)
- **Maximize Window:** Az aktuális ablakot ki-nagyítja a teljes képernyőre.
- **Flight Photograph:** Na, ez új. Repülés közben csinálhatunk egy lényképet, majd nevet adva neki a gép PCX kép-ként elmenti. Jó, mi?

**WORLD**  
Ez egy új menü néhány régi és új manü-ponttal. Csak az újak:

- **Airports:** Nagyon jó újítás. Hasonló a FS4-lőle MODE-okhoz, de itt közvetlenül régiókból a repterek egy-egy kifutópályájára kerülünk. Sokkal egyszerűbb és gyorsabb a következő pozícionáláshoz, de nincs banna minden reptér.
- **Set Exact Location:** Ugyanaz, mint a FS4-beli POSITION SET, viszont a FS5 viszonyaihoz igazodik, így a Földet nem Amerika-alakú papírlappal, hanem egy igaz golyónak tekintik (így valósult meg Európa, meg a többi kontinens a Flight Sim. világában...). Fokokban és hagyományos számokban is meg lehet adni a pozíciót (a la FS4).

**SIM**

- **Sound: ON/OFF**
- **Crash Detection:** Mar volt róta pár szó. Itt lehet beállítani például, hogy észreveg-ye-e a program, hogy nekünk történt egy Boeing 727-esnek (O'Hare-en van bolóto jó sok...), vagy hogy egy szeren-csétlenség után megrázó képeket muto-gasson-e gépünk maradványairól stb.
- **IGNORE CRASH:** Örökélet.
- **DETECT CRASH:** Visszaállítja az alap-helyzetet, de ütközés után.
- **DETECT CRASH AND SHOW GRAPH:** FS4-lőle FLIGHT ANALYSIS.
- **SHOW...:** A repülő maradványait is megtekinthetjük.

- **OFF-RUNWAY...:** Tul nagy sebességnél (a Cessna-nál az 80 csomó) összetörik a gép a hópohaps talajon.
- **CRASH WHEN...:** Repülőknél és egye-beknek való nekiütkezés.
- **Simulation Speed:** Időgyorsítás. A FS4-ben is volt ilyen, de itt a másodpercok is gyorsabban perognak, ha bekapcsol-juk. Ha Autopilotot használunk, akkor a gyorsítás max. 4-szeres lehet.
- **Auto Coordination:** Ha kikapcsoljuk, kü-lön kell kezelni a csúrot és a lábkor-mányt
- **Realism and Reliability:** A repülést tehet-jük könnyűvé, vagy (igény szerint) realis-sa. Emellett be lehet állítani néhány mű-szeri, vagy olyanokat, mint lámpák ki-égése stb. Fontosabb az alsó részén ta-lálható néhány pont:
- **FAST THROTTLE:** Ha F4-gyel adunk teljes gázt, akkor a karburátor megtelik üzemanyaggal, és csak lassan pörög föl a motor.
- **PRDP ADVANCE:** Állítható a propeller-állásszög a 2. műszerfalon ('CTRL'+ '9' vagy 'CTRL'+ '3').
- **MIXTURE CONTRL:** Üzemanyag-ke-verék-állító a 2. műszerfalon ('SHIFT'+ 'CTRL'+ '9'/'3')
- **MAGNETOS:** Csak a START-ra indul be a motor (mágneses gyújtás). A 2. műszerfalon van ez is.
- **FLAMEDUT:** Csak Learjetnél. A hajtó-mű kigyulladhat nagy magasságban (40-45.000 láb), mert a levegő már túl ritka a hűtéshez.
- **ENGINE AND FUEL:** Nagyjából min-den megtalálható a műszerfalon is, vi-szont többhajtóműves gépeknél (pl. Learjet) itt nyílik lehetőség a hajtómű-vek külön kezelésére. (Hu, de szépen megfogalmazott mondat! Ilyet még Balassi sem mondott. Persze, nem is a magyartanáromtól tanultam ilyeneket, mert ő csak olyat tud mondani, ami ha-segassa a fülemet. Pl. "Hogy szoksz te iskolába járni?" Erről ennyit...)
- **CALIBRATE ALTIMETER:** Kiszámolja a magasságot a nyomás alapján (hi-ganyhüvelyekben vagy millibarban, ugyhogy nincs sok haszna...).

**NAV/COM**  
Már régóta jól ismert, így csak az új menü-pontokkal (ja, olyan nincs is!), akkor csak az új részekkel foglalkozunk.  
- **Autopilot:** Be/kikapcsolása a menü első sora: AUTOPILOT SWITCH. Megjegyzendő, hogy az az Autopilot sokkal jobb és

kényelmesebb, mint a FS4-é. Ha be van kapcsolva, az időgyorsítás max. 4-szeres lehet.

## SCENERY

**Scenery Library:** Alaphelyzetben nincs sok érdekes közté. A CROP DUSTER WORLD-öt nem érdemes itt elindítani (hanem az Entertainmentben), a FS4 Scenery Disket nem érdemes betölteni, mert nem túl látványos, a FS5 World pedig a kezdőkép. Ha valaki nosztalgizálni akar, akkor a FS4 AIRCRAFT&SCENERY DESIGNER-rel alkotott világain repülhet az alsó gomb (SELECT SC1 FILE) megnyomásával, előtte viszont érdemes be-másolni az SC1 kiterjesztésű file-okat a SCENERY könyvtárba.

(Apropó! Nem kell valakinek egy ilyen szuppper AIRCRAFT&SCENERY DESIGNER eredeti gyári MICROSOFT ki-ása? Fantasztikus lehetőségek! Kicic-mazhatod vele az egész FS világot. Talá-píthatsz épületeket (12 lélet), tornyokat, álló vagy mozgó autókát, repülőket, rep-tőrt mozgó FUEL-os kocsikat, fákat, váro-sokat, gyárakat, folyókat, meg még ki tudja, mit. Upgrade-elheted azokat a cső-kött Microsoft-rajzokat, amivel kiszúrják a szemedet, kedves, drága, aranyos FS-tu-lajdonos. Ja! Majdnem elfelejtettem, hogy az AIRCRAFT DESIGNER részében mellékelva van egy Piper Cherokee Archer, egy Boeing-747-400 és egy Beechcraft Starship. Ha mindezek után úgy döntöttél, hogy be kell szerezned ezt a kiváló proggy-t, hívj hamar (06-22-311-780)! Vigyázz, mert csak 1 darab van, úgyhogy hamar olfogy! (Húha! Mit kapol-én ezért CoVboytól...) Ha megvetted a DESIGNERT (visszaértél a telefontól), ak-kor akár folytathatjuk is a leírást.)

- **Scenery Complexity:** Itt lehet beállítani a Virtual Effects-t.
- **STARS...:** FS4-ben volt...
- **APPROACH...:** Akinél van DESIGNER-o, az tudja, mi ez: a kifutópályák pita-csai.
- **HORIZON...:** Csak a föld látszik, nin-csenek városok, repterek stb.
- **WIRE-FRAME...:** Csak FS4 üzammód-ban működik. A hirtása leírhatatlan róhejes (nézzük a térképet)...
- **IMAGE...:** A házak mennyisége, VERY SPARSE esetén láthatjuk a legkeve-sebb, VERY DENSE esetén pedig a legtöbb házat.
- **EARTH...:** Csak FS4 üzammódban használható. Használatát minden volt FS4-es tudja...
- **MOONLIGHT...:** Hold. Nagyon szép...
- **IMAGE...:** Ha be van kapcsolva, fino-mabb az animáció.
- **Dynamic Scenery:** Ezt is ismerik a DE-SIGNER-tulajdonosok: a mozgó repülő-k és a FUEL-os kocsik elővarázsolása. A SCENERY FREQUENCY-vel lehet beállí-tani, hogy mennyire legyenek megtörve a repterek (VERY DENSE: Piszkos sok).

NNal Ezzel sikerült kivégeznünk a menu-kat. Szinte minden újdonságot meg lehet bennük találni, kivéve a műszerfalon levő-ket. A műszerfalak mind a négy gépnél kü-lönbözők és eléggé látványosra sikerül-tak. A Cessna műszerei szinte teljesen ugyanazok, mint az eredeti gépe, de a Schweizer faburkolatos műszerfala so sem-mi, különösen azért, mert gyönyörű a kilá-tás belőle.  
Ha valaki úgy út lo FS5-özni, hogy élvezni akarja a hang-és képhatásokat, akkor betöl-tés után a következőket kell tennie: be kell lépni az OPTIONS menü Preferancos pontjába, ott pedig a display-be. Ott min-dent érdemes beX-elni, majd irány a SCE-NERY Complexity pontja. Ott a HORIZON ONLY kivételével mindenhová ismét X, az IMAGE COMPLEXITY-t pedig VERY DENSE-re állítsuk. A Dynamic Scenery

menüben ismét minden X, és minden VERY DENSE. Erdemes ilyenkor megtekinteni *Menyset* vagy *O'Hare-t*, de sok area-ban még így sincsenek gurulók a reptereken. Hát igen, erre való a DESIGNER... jó, jó többet nem lesz magamltve 386 DX-40-on ezzel sikerül elérnünk, hogy jó darabos legyen az animáció, célszerű kikapcsolni pl a TEXTURED SKY-t

Ha nagyobb kirándulásokat tervezünk (pl egymoteros géppel repüljük át az Atlanti-óceánt), érdemes ügyelni a takarékos üzemanyagfogyasztásra. Váltunk át TAB-bal a 2. műszerfalra! Középen egy EGT felirátú műszer van, ami a klufogógáz hőmérsékletét méri. Optimális fogyasztás mellett a fehér mutató középen van. A MIXTURE CONTROL-lal (gázkar melletti piros kar) lehet állítani. Mikor boálli középre, célszerű megnyomni az 'U' gombot, és a sárga mutatót rávinni a fehérre. Ez csak egy jelzés, hogyha a hosszú út alatt hirtelen emelkedni, süllyedni, vagy kanyarodni kell, s közben piszkáljuk a gázadagolót, akkor sikerüljön visszapöckölni a fehér mutatót az optimális helyzetbe. Mielőtt felszállnánk egy ilyen repülésre, érdemes beX-elni a SIM menü *Realism* és *Reliability* pontjában a MIXTURE CONTROL-t. (Es azt a kockát, ami mellő az van Iryo, hogy üzemanyag híján leáll a motor. Így legalább izgalmas is egy kicsit...)

Erdemes kipróbálni a *Learjet* a földön a tolatást. Kapcsoljunk külső nézetbe ('S','S'): A tolért nyomjuk logalulra (a pirosba), ekkor bekapcsol a hajtóműmegfordító, és elkezdünk tolatni. A következőket érdemes oldalról nézni. Mikor előggé felgyorsult a gép, nyomjuk meg a féket ('.'), és torstuk is nyomva. Kapcsoljuk be a PARKING BRAKES-t ('CTRL+.'), majd nyomjuk meg az F4-et. A történeteként felolvasógot nem vállalunk...

Hasonló hűvességet lehet csinálni a Camel-lal is. Szintén külső, oldalsó nézet az előnyös. Kapcsoljuk be a PARKING BRAKES-t, majd adjunk teljes gázt. Látszik, hogy a Camel milyen jó akrobatagép, csak nem tervezték elég masszívia...



A Cessna-val történő leszállást megkönnyíti, ha már az elején kirakjuk a futóművet, és a légszár állásszöveget lejjebb nyomjuk. Ha vitorlázni akarunk, akkor azt mindenképpen *San Francisco* fölött tegyük, mivel csak itt vannak *Ridge Soaring*-ra alkalmas hegyek, és *Thermal Soaring*-ra alkalmas búzátlákl. Máshol úgy érdemes vitorlázni, hogy a Cessna-val felrepülünk jó magasra, majd ott boállunk 70-80 csomó körüli sebességre, és átváltunk az *Alcraft* menüben a *Schwanzerre*.

Ha meg akarjuk csinálni a *Lindbergh*-féle óceánátrepülést, ülünk be a Cessna-ba, és teleportálunk a *Kennedy Int'l*-re. (Ha teljesen valóságshűen akarjuk megcsinálni, ekkor kapcsoljuk ki a navigációs rádiókat, vegyük meg a DESIGNER-t, csináljuk meg a *Spirit of St. Louis*-t, rajzoljuk meg a *Long Island*-en lévő hajdani *Roosevelt Field*-et, és onnan szállunk fel! Ajánlott film: *Spirit of St. Louis*). A SET TIME AND SEASON-ban állítsuk az évszakot SPRING-re (1927. május 20.), az időt pedig 7:52-re! Ha ezekkel készen vagyunk, akkor akár fel is szállhatunk. Menjünk *Long Island* északi felé!

csúcske te, onnan elozozzuk meg *Új Skóciát*, majd *Új-Fundlandot*, aztán ezt a lelszigetet elhagyva *Irországot*. Az *Irország* délnyugati iöszén lévő *Dingle*-öblöt kene megtalálunk, de mivel ez *Lindbergh*-nek is csak véletlenül sikerült, az esély nem túl nagy. *Plymouth* felé repülünk, majd szeljük át a csatornát! *Le Havre*-nél kelona partol ernünk, és onnan má könnyen eljutunk *Párizsba* a *Szajnr* mentén. *Párizst* átszeli egy széles sugárút. Ezt legkönnyebben úgy találjuk meg, hogy messziről megcéllozzuk az *Eiffel-tornyot*. Az út közepén előszói egy piros oszlopot láthatunk, majd jön az *Eiffel*, s továbbrepülve egy csomopont közepén megtaláljuk a *Diadalívet* (Azt hiszem, ebből mindenki képet alkothat magának a program kidolgozottságáról — CoVboy). Ha vege a városnézésnek, forduljunk északnyugatnak, és kelessük meg a *Le Bourget* repteret! Ha sikerült leszállnunk, képzéljük magunk elé az ójlongó tömeget, amint a vállalkra vesznek, és szánkba behútoit söröket tuszkolnak. Jaj, de jó, ha a vége jó, főleg ha nem zuhantunk volna le a leszállásnál. Na mindegy...

Huuh! Nem rossz dolog ez a *Flight Simulator* széria (egyes elemek szerint a *Microsoft* igen kevés őrtales dobássalnak agyike...), kíváncsian várjuk a feltátoító *Pentiumra* vagy *Alpha-ra* készülő 6. részt... Azért kíváncsian lennénk, hogy vadászrepülő-szimulátorban mikor találkoztunk ilyen szépen megcsinált és ilyen élőthú darabbal (a *Strike Commander* lehetőleg ne nagyon tessék emlegetni, mert az szépnok szép (DX2-66-on...), de jobb érzéau ember nemigen nevezne szimulátornak...).

• Paksi Gábor & Péter

(Egyébként mi nem híasszük, hogy ne azerezne a játék új rajongókat a sorozatnak, úgyhogy azívozon fogadnánk egy FS4 teljes(obb) leírást... — CoV HQ)

# SPECIAL FORCES

A játékban egy kommandócsapat bevetéseit irányíthatjuk. A game csak egy mógán tut és négy lemezén ter el. Többször egy alég szép Intro nézhetünk meg, majd megválaszthatjuk, hogy német, angol, vagy francia nyelven akarjuk olvasni a játék szövegeit.

Egy csapatot kell választanunk, a nevük mellett a pontszámuk és eddigi bevetéseik száma olvasható. Majd nehézségi fokot kell megadnunk:

- **Conscript**: Az embereinknek fejlett felszerelésük von. A küldetések célpontja(i) a lörképen jelölve vannak. Az ellenség gyengén képzett és rosszul motivált. Támadása lassan reagálnak.
- **Regular**: Embereink modern fegyverekkel vannak felággyezve. A célpontok nincsenek jelölve a térképen. Egy üzenetsor jelenik meg majd időnként (Target is zone XY) jelölve, hogy melyik zónában von a célpont. Az ellenfél olaposan képzett, de tapasztalatlan. Tréningben jól reagálnak, de harc közben előfordul, hogy haboznak. A falszerelésük régl, de mindennaposan használják.
- **Veteran**: Szintén fejlett fegyverek az embereinknek, a célpontokat az előbb említett módon kell megtalálnunk. Az ellenség gyakorlott katonákból áll, ezt magalázó számú harcban vettek részt. Nagy gyakorlattal rendelkeznek és jól bánnak a fegyverekkel.
- **Elite**: Fejlett fegyverek. A célpontokat az előző modokon kell megkeresnünk, A

bevetéseket sokszor időlimit alatt kell teljesítenünk. Az ellenfél nagyon motivált és tapasztalt veterán harcosokból áll. A fegyverzetük is a legjobb és rögtön cselekszenek.

Ha megvolt a választás, a küldetéseket nézhetjük meg (Select Mission). Négy halyszínen vehetjük be az embereinket:

- Tropics** — a trópusokon
- Desert** — sivatagban
- Arctic** — az északi-sarkon
- Temperate** — „mérsékelt”, talán Közép-Európában.

A feladatokat a *Select* ponttal választhatjuk ki. A küldetés szövegében a kép jobb alsó felén lévő nyilakkal lapozhatunk és nézhetjük meg a térség légi felvételét.

A kiküldendő szakaszt a *Select Squad* ponttal választhatjuk ki. Katonáink felől sorakoznak fel, alul a fogyzottombón az aktuális kommandó arcképét látjuk. Balra tőle neve (name), teherbírása (Wgt load), airónlőte (Fitness), rangja (rank) és specialitása (Special skill) olvasható.

Ha megfellelőnek találjuk, még egy fedőnevet is kell adnunk a képe előtt lévő ikonokkal (*Shunk* — cápa, *Tiger* — tigris, *Cobra* — na mi? *Eagle* — sas).

A következő lépésben fel kell fegyveroznunk a csapatot (Select Weapons). Jobb felől a fegyverek képei vannak: pisztoly, puska, kézi rakétavető, kétféle goppuska, kézigiránat, bomba és LTD. Az álltunk

látható hőtízsákba pakolhatunk, figyelve a teherbírára. Az *Auto Ammal* hármtőle fokozatban adhatunk fegyvereket az aktuális harcban (a nevének megfelelő ikon mutatja, hogy éppen melyikkel kilődünk). Az *Arm All* menüponttal ugyanezt tehetjük, de az összes emberre vonatkozóan. Ezek alatt a cuccok darabszám állítója és egy ablak van, ami jelzi a fegyver nevét, súlyát, azt, hogy hányat vhetünk belőle, az esetleges municiója súlyát.

Ha ez is kész, indúthatunk a telt színhelyére (Enter Warzone).

Miután betóthódott, a négy kotonál láthatjuk a küldetéseket megfelelő helyszínen. Közöttük az 'F1'-'F4' gombokkal válogathatunk, majd újból megnyomásra irányíthatjuk. Megadhatunk automatikus mozgást ('Y' billentyű), ilyenkor a radar melletti ablakban láthatjuk a felvett alakzatot: párban, egyedül, vagy mind a négyen egyszerre mozoghatunk. A nem irányított emberek próbálják védeni az általunk vezetett kommandót (automatikus mozgásban). Nem kell megijedni, ha híd, település vagy egyéb akadály közelébe érve egy-egy ember külön útra indul, ekkor is akainak tedezni. A 'c' billentyűvel megfelelő terepon elieghethetünk. A '+', '-' gombokkal a fegyverek között válogathatunk. A lörakett bombákat a numerikus billentyűzatról aktiválhatjuk a sorszámuknak megfelelően, csak az jobbanthat, aki lörakta, úgyhogy ha robbantás előtt kinyitják, másik ember nem tudja aktiválni! Vigyázzunk, hogy robbantáskor elég nagy legyen a távolságunk. Az '1'-'9' gombokkal az utóljára kapott kilenc üzenetet tudjuk visszaolvasni, hasznos lehetőség, mert harc közben nem nagyon tudjuk figyelni az üzenetablakot, és elég sűrűn kapjuk az infokat. Nehány fontosabb: XY is wounded. XY megsebesült.

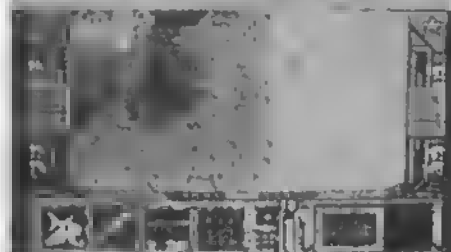
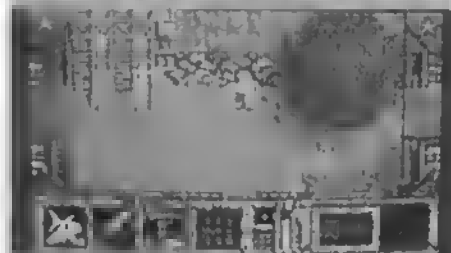
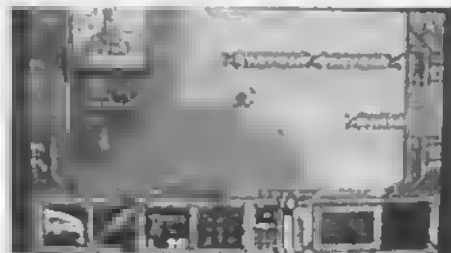


ket Összesen 9 darab tartály van, o feladat teljesítéséhez legalább nyolcat fel kell robbantanunk. Elégge szétszórtn helyezkednek, oi és nagyon őrzik őket. Éjszakai bevetés

**Scud Busting:** Az ellenséges scud raketa-velők még nincsenak mozgásban. Mielőtt megindulnának, meg kell sommistó- ni lehelőleg az összeset (huszonkettő van, de elég csak huszat felrobbantani). Megtalálni nem lesz nehéz őket, a térképet szinte teljesen kitöltő taborban majd kiszűrjük a szomunket. Nagyon nehéz küldetés, oki megcsinálja olté tokozat- bon ugy, hogy csak három embere sebe- sül meg súlyosan, megkapja összes elis- meresemet. Nappali bevetés.

**The Complex:** Az ellenség kiépített egy nagy titkosságú komplexumot, melynek belsőben leledzik a hihgtly advanced computer processor. A próci képos szabályozni a sokreszű nukleons robbanó- fejeket. Ebből már kitalálható a feladat. Áthatalni az ellentél védelmen és meg- szerezni o nagyteljesítményű prócit. Mag o sziget védelmét is el kéno intéznünk, hogy nyugodton lehessen támadni. A ve- delmet a sziget partvonala mentén elhe- lyezett gépgyű bunkerok képezik. Eleg nehőz feladat. Nappali küldetés.

**Power Cut:** Végző csapás az ellentélre. LTD- ket kell leraknunk a tábor különböző pontjaira. Kettőt a kftutópályára, a többi különféle ordművekre, épületekre. A leg- nehezebb bevetés. Nappali küldetés



Egy-egy küldetés befejeztével egy kép tol- tódik be, rajta embereink ikonjai mellett, hogy hany ellentélet nyitok ki, és hogy si- keres (successtul) vagy sikertelen (un-

**Object retrieved:** a tárgyat vsszaszereltük  
**XY killed in action:** XY-t kinyiták az akció közben

**Detonator X is engaged:** az X szömu detoná- tott leraktuk

**XY under hg attack:** XY-t túlerő támadja.

A 'DEL' megnyomásakor a képernyő bal felső részén megjelenik a térkép azon ré- szo, ahol a csapatot vezetőjük. Az 'Enter' megnyomásakor megnézhetjük egyszerre az összes katonát. A *Help*pal kapcsolha- tunk át o nagy térképre, itt is tudjuk vezetni o szakaszt, de nem nagyon érdekes. A környékünkön lévő ellenséges katonák pi- rossal vannak jelölve. Megnézhetjük a hi- szorzás legutóbbi jelentőségét az ellenség el- helyezkedéséről ('I' billentyű)

**Desert:**  
**Egg Nests:** Egy agrosszoi megtamadott egy kis szövetséges települést. A törvényos kormányzó elmonokult és segítséget kér. Az ellenség kiterjedt védelmet állított fel. A feladat: megsemmisíteni az ellenséges gépgyűkát, hogy a szövetségesek visz- sa tudják foglalni bázisukat. Éjszakai küldetés, a ledobási pontot nekünk kell megadni. Itt már legkönnyebb fokozat- ban sincs kórral jelölve o célpont, de re- málhatóleg eddigre már mindenki fel tudja ismerni a gépgyű-bunkerokat.

**Tank Busting:** Egy alit páncéztatú tanksz- kaszt kell megsemmisitenünk, mielőtt azok támadást indítanak. A tankokat nem nagyon őrzik, a tizből legelőbb ki- lencet használhatatlanná kell tennünk (ezek ellon nem hatásos a rakétavető vagy a kézigránát). A térkép északi ré- szén helyezkednek oi a tankok. Az egyik táborban lehet találni egy ellenséges uni- tormist, így egy ideig nem lónak az em- berünk, de ahogy mi ezt tennénk, hogy-hogynem ottunk rofunk. Nappali küldetés, o ledobási pontot nekünk kell kiválasztani.

**Supply Lines:** Az utánpótlás vonalat kéno elzárunk az ellenséges elől. Ehhez né- hany gyárat és egyéb építményt kell fel- robbantnunk. (LTD-vel). A legkönnyebb tokozatban jelölve vannak az objektu-

mok. Vigyázat, ne menjünk tedezet nél- kül egy épület közelébe, mert vagy még előtte, vagy már benne nagyon hamar ki- nyílnak minket! Nappali küldetés.

**Black Box:** A nőv megéért beszél, a térké- pon a legkönnyebb fokozatban jelölve van. Nem is nagyon őrzik, ezt a küldetést sobesülés nélkül is megúszhatjuk. Valo- hol o térkép közepa táján van a lezuhant gép, itt egyszerűen fedozhetjük egy- mást és lthotjuk az állandóan főfénk tó- duló ellenséget. Nagyon akorhatják azt a ioncsot ... Noppali küldetés

**Arctic:**

**Sabotage:** Szabotázsakció némi fűd és lo- horautórobbentgatással. Fő célponjaink a nyugali folyón átvitőlő hidak és az ész- aki taborokban lévő tohorautok. A pont- szám miatt a keleti folyón lévő bridge- ek- ot is érdekes bobiálnunk. Nappali kü- ldetés, o ledobást pontot ki kell jelölünk.

**Alpha Docs:** A névben szereplő dokumen- tumot kell megszerezni, másik felada- tunk, hogy megöljük egy nukleáris ten- geraldattjáró parancsnokát. A *commander* elég sokan őrzik és össze-visszo mász- kól. Éjszakai küldetés, a drop pontot nekünk kell megadni. Itt is találhatunk egy egyonruhá, de a hatása csak mint az előzőnek.

**Sub Attack:** A terroristák nemsokára elké- szűlnak a nukleáris robbanófejek tenger- alattjáróba töltésével. A lengerolattjárók rövidesen elindulnak. A mi feladatunk mindkét gép felrobbantása. Az LTD- ket a tengerolattjárókból kiemelkedő részhez kell leraknunk. Ezek után a hildakal kell lerombolnunk, hogy az utánpótlás szállí- tását megakadályozzuk. Nappali küldé- tés

**Wipe Out:** A terroristák szervezkedése még mindig szömettező, ezért néhány utá- npótlási raktarukat fogjuk felrobbantoni (LTD). Elég sok ember őrizi a roktárakat, ez veszélyesebb küldetés, mint az előző- ek. Noppali bevetés.

**Temperate:**

**Fuel Dumps:** Az ellentél üzemanyagtaktá- ra- it kell megsemmisitenünk, hogy ne tud- ják működtetni a mozgatható rakétavetői-



successu) volt a bevetés. Ha a feladathoz képest elég sok ellenséget nyírbált ki egy katona, megkapja a Bibor Szív érdemérmét (Purple Heart). Majd, ha sikeres volt a misszió, egy ombart előléptethetünk és még egyet kitüntethetünk. Ha 2000 pont lalatti eredményt érünk el, két katonának adhatunk érdemrendet. A rangok sorban:

- Private: közlegény
- Corporal: tizedes
- Sergeant: őrmester
- Lieutenant: hadnagy
- Captain: százados

Az emberek erőnléte és teherbírása pedig nő (ha még lehet). A játékot máris a gyűjte-

ményébe soroljuk az, aki az ilyen stílusú, vagy csak agyszorítón a Microprose game-  
kat szereti. Ez a program sem hoz szegényi  
software-házra, jó hang, kiváló grafika, ki-  
váló játszhatóság, élvezhető játékmel-  
lemzi, a kellelénél nem tölt többet. Best kis  
játék az.

Gidi



# Shadow Caster

Hol villámlik, hol dörög, hol volt, hol nem volt, hol meg a ház ormón lévő gargyle-ok rakoncátlanok. Szegény Kiri, már meglát mibe keveredett... Ahelyett, hogy elment volna tanulni, és lett volna belőle egy könyvelő vagy oroszlanészlő, most hősé kell válnia. Nagypapát ugyan megdöngötte a szeles kis szobar, de mi ezért csak lüldük. Ekkora öröm halászára mi mást is tehetnénk, mint a kedves olvasó elő tárjuk a **SHADOWCASTER** című annyira már nem is hol RPGI. Hátha érdekel valakit, blgygyosszunk ide pár sort a közelről. Neszték:

A játéktér méretét lehet változtatni, de mi a normális méretűről szólnánk inkább. A **POWER**, azt a kék vonalat a felső bal sarokban, ez alakváltozás és néhány spél képesség fogyasztja. Megjegyzendő, hogy nemcsak a másik alakba átváltástól fog fogyni, hanem attól is, hogy olyan formában rohagálunk. Természetesen ember-  
olokban regenerálódik, és szintlépéskor is csak *ember* alakban ugrik valamennyit. A piros csík meg az egészség, omlnek a szerepe a szokásos. Mindegyik formában ugyanonnyí, szintlépéskor ez is nő. Ha elfogy, akkor olyan osotban halunk csak meg azonnal, ha *ember* formában bujdosunk, máskülönben sokkal jobb, mert előbb hősünk visszaváltozik *emberre*, és csak azután nyúlik ki. Előny, nem? A két

szaleg közt egy ún. iránytű szaladgál jobbra-balra. Egyes személyek szerint a pólusok elhelyezkedését mutatja. Haladjunk tovább a kép jobb sarkáig. A portré mindig a mi lizimiskánk mutatja. Ide lehet kattogolni egyes átlalok is (ha jól emlékszünk, a szánkhoz kell emelni...). Az arcképtől jobbra és balra található két gombbal teholjuk a játéktérrel azt, amit mály említettünk. Az a számsor a lejünk alatt a tapasztalátpontokat mutatja, amiknek számától lügg, hogy mennyire vagyunk erősek. Hogy szintlépésenként mi történik, azt mintha már leltuk volna. Még lajjobb egy tárgylístát találunk, ide a jobb gomb lenyomásával dobhatunk valamit. Nyolc tárgynak van hely, a kis korotessal pedig egy átlalónos tárgylístát kapunk, azazhogy mályk formában milyen cuccaink vannak. Igen, minden egyes formához van új nyolc hely. A játéktérből lehel tájékozódni e környezetünkről, ott láthatjuk meg az ellenlalel, a telvehető, használható cuccokat. A valóság egy új dimenzióját nyithatja lel számunkra ez a voskos, tömör igazság... A játéktér két oldalán egy-egy szintjelző vigyorog vissza, ho ugrálunk vagy mászkálunk fel/le, az volunk együtt szaladgál. Szintügy módosul, ha fel/le repülünk, vagy az új alok más magasságban hordja a fejét, mint a régi. Logalul vannak az izgibb részek. Kezdjük a nagyfelé mutató ikonnal. Ezzel az **IQ**-s részeket nézhet-

jük meg: mentés, tölés, nehézségi lok, zene, hang meg társal. Pár pixellel jobbra a tórkópesztunkció készítő mappá kerül a szemünk elé. Ettől még jobbra már lormánként néha változóak az ikonok. Az első két-tő a két mellő végtag, mondjuk kezok. Utána a lelle nyíl az ugrádozás örömeibe vezethet be minkel. Ez az ikon, és a mellette lévő is megváltozik egy-két alaknál. A jobb sarok nevű helyről is szőlunk, itt a formánk egyéb spéci tulajdonságai mutatkoznak meg. Ilyenekkel a **CAUN** és az **OPIS** rendelkezik, *ember* esetében pedig az alováltási lehetőséggel mutatja (csak *ember* lormóban tudunk más alakra valtoni). Beszélünk a tárgymachinálásokról, mert nem annyira ovidons. A játékban a játéktér-  
bell tárgyak *használatához* a végtagok kijelölését szüntessük meg, mert csak így fog sikerülni. Ilyenek az oszlopok használata, a lánchúzó, stb. A cuccok lodobásához a tárgyat ikonra véve mutassunk valahova a talajra, és a cucc odakerül. Lehetőség lesz páncélok, védő amulettok lólvételére is, ezek használáthoz mindössze csak a tárgylístába kell őket pakolni (legjobb tudomásunk szerint). Ha náha ál szorélnék váltani teloképernyős változatra, ott a menük közt a portréra kattogatva lehel váltani. Sok hasznos gombbal is lehel lánnyitani, mégis jobb, ha nem szokunk rá, mert a program néha átlelőti figyelembe venni, hogy lanyomtuk a 'J'-t, azaz ugratunk volno, és a savtőcsa legelján tognak csücsülni. Ugy, ezzel már el lehet indulni

Lássuk az első szintet:

Igen kellemetlen, hogy rögtön kezdéskor már lórohan egy lenevad. A nevek keverése miatt el kellene őket nevezni, legyen az mondjuk a *lőfejű*, ha nem is azért, mert egyáltalán hasonlítana a lőlehez, hanem ez jutott az eszünkbe először. Nem túl nagy veszély, a legjobb, ha egy párszor jól lőnekba billentjük. A harchoz egy kis note még, hogy közelharc esetén a lehető leg-szorosabban célszerű rálepadni, és gyorsan megszorozni, mert ellenkező esetben el som logjuk telálni, és hamar kimulunk. Szóval a ránkrohanó *lőfejű* üssük le, és keressük meg a **FIRE WAND** lőirátú vesszőt, a piros **HEALTH POTION**, meg nem leledkező az oszlopok, akitől szegény, meg-baldogult nagyapánk jótanácsán kívül a **MADRIN** formál is megkapjuk. Ez a macskaharcos négy kezével és inliallásával nagy szolgálátot tehel, mig nincs kőzfegyverünk, a játék előreheladlával viszoni egyre inkább mellőztük. Az az ajtó is kinyílik, odabent teleport. Már tolo is vagyunk portálvo a kettes ponthoz. Az *oroszlanészű* rokonaitól hamzsong a környék, amik a hétéköznapl oroszlanészű gáztól ennyiban különböznek, hogy indokolt lett volna kitalálnunk valamit új novet nekik, de ehelyett inkább lóltunk még egy sort pluszban. Ha egy felrobban, e hátramaradó piros magot logyuk szépen zsobro, mert a **CoV 94**-bon is változtalanul a legnapszáuibb. Kicsivel délebbre összoakaszkothatunk egy kelle-mellonebb taggal, mi találdan o *villámlefejű* jelzőt ragasztottuk rá. Nem a lejo a villám, de valahova odo dugta az aksit. Most még logyunk velük óvolosak, mert nehéz lesz győzni. Kiemolnénk még ozt a részt is, ahol egy láda repül és péróg, közelítés esetén meg zorog és tűzesővákat is hajgól. Ugye még nem használuk el a tűzvesszőt? Szedjük szépen le, o roncsolból meg egy **SILVER TRIANGLE KEY** kerülhet o birtó-

kunkba. Próbáljuk az onnan nem is túl messze lévő otthára takni (ode, ahol csak két lánó van). Az új telepörtöl egyelőre melózzuk (lgaz, ekár most is balougorhatnánk, de akkor kijönnénk a sorrendbel). Innen két lányba mohatunk, kaletra és nyugatra. KELET: 2 villámos, egy lófej és egy oroszlánszaj zúmmög, mindenki krolálhatja, hogy nem egy sötágalopp Északra egy sántanger, amin a túljutáshoz segítséget ad az a virág, aki a sárban lebeg. Nyomjuk le, a magja laesik, szétpukkad, kász egy mazó. Nem csak egyenesen északra, hanem északkalatra is mohatunk, de a sorrend nam mindegy. Északról arra e másik tűzvasszóra lesz szükségünk. Ha északkalatra faló indulnánk, pillanatokon belül elérne a vég. Próbáljuk csak ki Infratátással! A bákás mezők indítják be a mechanizmust. Szépon, oldozva és csúszva jussunk át. Utunkat megint egy villámfejű károsztezi, majd egy hármas elágazáshoz érünk, am az utat mindegyiknél tűz zárja ol. A kis rúnákra kell lódozni a lángok felett, mind-agyikbo orasszünk két adag tűzot. Ha mind a három megvan, mögölük három villámos tohan elő. Győzalom esetén keressünk egy szoborfejet. Na meg itt van egy shurikan is, ami vissza is tér, még akkor is, ha boletrafáltunk az ellenbe. Csak ennek a segítséggel érdemes továbbmennel a második szintre. Az egyes azint legdálkaletibb sarkában egy hármassavasszó rejtezik, egy-szerre három tűzsóvéval üdvözli az arra érdemeseket. NYUGAT: három lófej és egy gyógytál, északra az ajtó kinyitása után pedig teleport a negyedik szintre. Ez a szint kész (lgérjük, hogy e többinél nem leszünk ennyire szájbazágósek, de amíg az amber belo nem jön, a sok tanács csak segít).



#### JELMAGYARÁZAT:

- 1 — telepon
- 2 — Innan a start
- 3 — tűzvasszó sok töhettel
- 4 — szoborfejhez
- 5 — ide teleportálódssz a legelső teleportból
- 6 — sántenger
- 7 — tűzmozó
- 8 — hármassavasszó

A felkészülés meglete esetén tovább is mehetnénk a második szintre. **MASODIK SZINT:** Vigyázot! Vízbo fogunk érkezeni, ami miatt a MADRIN formát egy ideig mellózzuk. Nagyon rövid helyszin. Azokból a plafonról légó marhaságokkal (sajnos az új ötletek és szórnyak miatt a legtöbb ellentelet maximum onnyire tudjuk maghatározni) négy páldány van, shuriken nélkül nahéz lenne elérni a lehúzóláncot. Amíg burokban melázunk, várán a zsák-mányra, sabozhatallenek, de amint közel-érünk, nagyokat haragnak, am mi is dobhatjuk a csillagot vagy lóhetünk a pálcák-kal. Kézfégyvetekkel nem sok vért onthalunk, mert olyan magasra útv csupa víz lenne a túlunk. Első dolgunk a lehúzó megrántása legyen, és a szűpüty után keressük tal a délre nyiló tarmet az északi ág-ben, ami idáig nedv etett volt. Odabentről a koponya kell (nem lesz nehéz megtalálni, li. más nincs bent). Lo a déli ágba, a trónushoz. Hah, má kellene tannunk? Egy csontváz Irólól, mindone van, csak épp a koponya koverodett el valahova... Ránk is

tamad, ajto meg nyiltott nyugatra. **POWER POTION, varázskard MADRIN páncél.** Az ital természetesen az erőponleket növeli (azután csak POWERital néven amltjük, hogy ne kelljen annyit boldban írkalni). Innen délre egy azoborfej, és teleport vissza az alsó szintre. Miért is ne néznánk el a negyedik szintre (nem kell megijedni, a programban rendszeresen megtörténik az, hogy kihagynak szinteket)?

- 1 — bejárat
- 2 — koponya
- 3 — csontváz
- 4 — sok jó item

A nyugati teleport segítségével ugerhatunk ot.

**NEGYEDIK SZINT:** Szép nagy kód van. A felducolt csontvázak csontvázak, de a mozgékony fejéből. Van mög két lófej északon és jópár dagadt, mini-küklopsz lóndzsával. Innan is muszaj megszarazni a szoborfejet. Van egy láda, benne savvas-szóval (hogy magkopjuk, verjük szét kézzel/lábbal). Ha a törött kulcsot megérintjük, fakterítés képzódik köröttünk, ami addig nem megy le, míg az a feltucat lándzsas oda nem éti. Természetesen ügyelni kell arra, nehogy bekerítsenek, mármint a lándzsások. A kulcs amúgy teljesen lányegtelen darab. Keressük meg a vízest, ahol a lófejűeken kívül nagyon érdekes szoborkompozíciókba találunk, de a nyolcból csak négynek van feje. Megint koncentrálió szompislogtatások... Tényleg! Mi lenne, ha a talált szoborfejeket raknánk bele? Passzol is szépen. Nem kall rémüldözni, hogy csak három darab van, a programozó bácsik jószívek voltak, és a negyediket ingyen megkapjuk. Ha mind passzol, lépcső bukkan elő, ami a hatodik szintre vezet.

- 1 — láda, benne savvaszóval
- 2 — víz és a lófejűek
- 3 — szobrok és lépcső
- 4 — léppálca
- 5 — szoborfej
- 6 — törött kulcs

**HATODIK SZINT:** Kókos lényű falak, csapongó denoverek, öngyilkos lándzsások. Ettől a szintől kezdve egészen a huszasig a harcoknak lesz csak lényeges szerepe. Egyedül a hármas pontnál lesz szükség valami sütnivalóra, ahol is egy rúna tohan oda-vissza. Logikus lépés, hogy azt is le kell szedni, és a továbbvezető út OK. Az ezután következő harc nem lesz annyira könnyű, sietve üssük le a lándzsást, majd a páncélos nagyellene koncentrálvá éljük túl a dolgot. Sagíthat az ezen a szinten található erőttel. Innen északra van az, amlért érdames volt alfonni, egy oszlop, megérintve a CAUN formáját kapjuk. Spéci képessége a gyógyítás, azonkívül varázsolgatni is tud valamennyit, viszont nam lesz túl jót a POWER-ponteknek. A varázsolgatások közül a kis lámpás funkciót nem túl bonyolult kitalálni, a pérés láb ikonjal az ugribugriban segítenek, a kéz az ütlegelésben, a pajzs sem túl misztikus ikon, a darazsak meg mohékat orasztanak ki. Ho egy ikon még hat, piros korat mutatja. Szinttel nő a hatóidejük, illetve a darazsasnál az erő. Hát, harsolni nem túl ideális, tekintetbe véve a kezdeti 20 egészséggpontját. Nyit egy teleport északra, a nagyapá meg üzeni, hogy keressük fel a tsipmot. Figyelombo ajánlott a sárkányzarv (DRAGON HDRN), ami egy jó negy tűzorejú szerv, sajnos eléggá kevés töhettel.

- 1 — start
- 2 — POWERital, aróttal (STRENGTH POTION)
- 3 — zöld trutyl és mozgó rúna
- 4 — Örző és lársai
- 5 — CAUN forma
- 6 — teleport a LVL 7-re

#### 7 — sárkányzarv

**HETEDIK SZINT:** Hozzá lehet már szokni eddigre ahhoz, hogy a fejtörők nam sok gondot okoznak. Ezen a szinten viszont a harc nahéz lesz, ügyeljünk a kékköpenyű varázslókra meg a kigyófejűekre. A varázslók távotról zódséggel hajigálnak, közelről meg a POWERunket szíjják. A kigyók nagy részt shurikennel intózzuk al. Lasz egy marok csontváz is. A szallami feladat a következő: négy teremben van nagy rúna, mind a négyet üssük le, így megnyílik egy ajtó északra, ami mögül hamarjában egy érdekes hallóval üdvözöl egy újabb ördöszívű páncélos nagyellen. Csata, páfi, magpatlant. Négy talaportból egyelőre csak egy áll rendelkezésünkre, a többi majd sorjában. Ugorjunk nekli. A térképen a szaggatott vonalak azt jelentik, hogy nem fog azonnal nyitva állni.

- 1 — start
- 2 — rúna, amit le kell szadni
- 3 — négy teleporthoz

A térképen egyelőre nem érhetünk el minden részt, mert el kell mennünk mind a négy teleporttal, és győznünk kell, hogy teljes legyen a beldóság.

**TIZENEGYES SZINT:** Amint belépünk, egy patkányforma farkasember vár ránk magál. Sajnos kllától ellenfelek, de a méretüktől nem kell megijedni. Lasz még pár tucottal dolgozunk... Egy börtönfolyosó végéte érkezünk. Néhány méterrel arrább riagypánk volt gyermekkori játszópajtása ucsóróg, mint tobszórós anyegyilkos. Segit rojtunk annyival, hogy olárulja: a vér urát hall megölünk ahhoz, hogy az átkot eltávolítsuk a vérről, és továbbjuthassunk. A börtön másik részén meghúzza a láncot most nem a csatornázást oldottuk meg, hanem a celláknak és egy másik ajtónak a zárját. Közlekedési nehezségeket okozhatnak a ládák, egyszerűen ugráljuk át őket, ami csak CAUN formában fog menni, mert a többi forma az átléréshez túl magas. Sok nehéz harca számíthatunk, itt-ott két opsistélék társaságában. Ismét pocolyákban dagnyázhatunk, de összeköthetjük a kallemesét a hasznosslal, és egy lánc meghúzása után csunpáncél bírtokasai lehetünk. Sokáig ne maradjunk bent, mert nem egy gyógyiszap, és igen hosszadalmas az is, míg kikecmegünk. Az özüstpáncél is mindenki figyelmébe ajánlanánk. A szinten az ldaig székasos teleportok helyett két edeg lépcső van. A lejáratot kipróbálva mindenki egy ideig derús emlékeken megronghet, mert ez nem más, mint a borospince. Sajnos a lent található két vörösköpenyes varázsló már minden íhatót elfogyasztott, és most rónk tenik a fogukat. A szint elnevezés egy kicsit túlzás rá, mindössze két folyosóból áll. A legvégükön egy napló leledzik, amibon volaki leírja, hogy a farkasemberek egy bizonyos OPSIS néptől foglalták el a varat. Hamarosan jobban magismerhetjük őket, nemcsak a kék és piros rokonságukat. Vissza, most lel a tizenkettedik szintre.

- 1 — start
- 2 — nagyapó öreg barátja
- 3 — zárnított lánc
- 4 — lánc a csunpáncélhoz
- 5 — sok allentél, léppálca, POWERital
- 6 — ezüstpáncél, gyógytál

**TIZENKETTEDIK SZINT:** Harcból most lesz előg, fejtörő stílusú feladatok meg nam nagyon. Mindenkinél figyelmébe ajánljuk a négyes helyen lévő tavacsét, ha rajta állunk, feltölti a POWERt maxig, feltéve, hogy a tavacska kapacitása még nem morút ki (kb két maximumig nyomást bír ki). A harmas teremben lévő teleportot később érdemes tanulmányozni, mert a még délebbre lévő mágusszobába visz, ahonnan élvé nem sok eséllyel kerülhatunk ki. Odabent

csak az a konyv az érdekes, amir lörja, hogy mire jó az északi tavacska, azt meg már lehet, hogy leirtuk pár sarral lejjebb. Pontszám miatt vissza lehet térni mondjuk az új formával. A legfontosabb a lejőrat elérése, ami most ha nem is boraspincébe, da így is klassz hatyro vsz.

- 1 — start
- 2 — gyógytál
- 3 — sak-sok harc o teremben és környékén, délen egy teleport o könyvtárbo
- 4 — villámáspálca, tavacska
- 5 — lejőrat #2

**TIZENHÁRMAS SZINT:** Tízeseval kell majd számolni a megszárlásra váró *larkas-emberek*et, közöttük a főnöküket is. Ő csak a második teremben lesz, és nem valami könnyűsúlyú. Ha leütöttük, ekkor vegyük fel az **obeliszkcúcsot** és a **Hatalom Botját**. A bot nem rossz lötyögyver, csak kevés a töltete. Az **obeliszkcúcsot** meg hova tehetnénk mőshova, mint a csúcs nélküli **obeliszkro**.

Nagypapírl megint üzent, és kaptunk egy új lormát, az **OPSIS**t. Jó sok speckója van, és jó sok **POWER**t tud elfogyasztani. Az ugrás helyett háromirányú tüzet lő, a rugás helyett joget, a varázslattal sokfélék. Legerősebb a koponyo, ami az éltagos ellanlokat azonnal megöli, o **POWER**t meg szépen loszorítja. A pár szammal meg tudjuk kargolni, ha nagyon megijed és sarokba von szorítva, megeshet, hogy etűnik. A terkőpesszel felderíthetünk előre környékbeli helyeket. A homokóra lelelé mutató nyállal mi más is lehetne, mint lassítás. Jó kis offenzív ligúra, távolharcra nagyon alkalmas.

- 1 — sok patkányterbor, **POWER**tál
- 2 — lőfarkas, pár patkány, **obeliszkozslap**
- 3 — **caurkord**, Főnykristály (**CRYSTAL OF LIGHT**), Hatalom Kelyho (**CHALICE OF POWER**)
- 4 — teleport vissza o hetes szintre

**HETES SZINT** megint: Ez volt az első teleport, ami kész a hetes szintről. Kimennr a teleportokhoz nem is lesz onnyira egyszerű: először tűz ropog vidóman, alálva az utat. Pár jéggolyó (mondjuk az **OPSIS** lormától) megteszi. Utána már csak egy *páncélos nagyellen* és *kiyópola* jön. Keressük lel az újonan nyílt teleportot.

**TIZENNEGYEDIK SZINT:** *Veste* földalatti gonoszkodásai és terjeszkedése ide is eljutottak, és a sok kis *manócskát* rabszolgáknak hosználja. Urolmát bebiztosított az *Életla* alpusztításával és rangoteg *dísznóval* is. Már kezd nyilvánvalóvá válni, hogy a *Shadowcaster* valójában akciójátéknak szánták, mert ezen a szinten is csak harcolni kell, még egy olyan szintű „tejtörő” sincs, hogy most meg kolle-e húzni a láncot, vagy som. Zöld, kék és piros szlú bombákban gazdag o helyszín, ezek közül a legjobb a logitkőbb, azaz a zöld. A kis *miniókat* nem érdemes bántani, nem sokot érthetnek, ám XP-t som kapunk értük. A *varacsokasok* ennél inkább. Vezérük, o piros dresszes nom ostort, hanem buzogényt esővőli, és nagyon okosan félro szokott ugáralni a varázsolgatások olól. Van pár gomba is, akik sajnos lájdalmas savat kőnek vissza, ho be akornék gyűjteni őket a kő-sárkánkba. Vágjunk utat megunknak a rókák közt az *Életfát*, ott kapcsoljuk be o dolonátort (vagy mit), és a fo újból réli pompájában virágzik. Sőt, gyümölcsözik. A gyümölcsök színűktől lüggően **POWER**t noveleink vagy gyógyítanak. A rabszolgák lolszabedűntak, a mi utunk meg továbbvezet lefelé. Innenől kezdve gyakran lesz szükség tarlós világosságro, amit a **CAUN** lorma ugyan biztosíthat, de csak olég lővőid lődők. Talón vegyük oló és használjuk o lánykristályt (egy szintet végig megvilágít, de ész nélkül ne pazaroljuk el, ahhoz túl értékes, és túl kevés a töltete). Reméljük, nem baj, ha

adunk egy tanácsot, haíha valaki nam jött rá azonnal. Nagyméretű ellanloknél, amilyanok a *disznófejűek* is, maradunk meg nyugodtan a szűk folyasókban, és mivel ők nem lérnek bo, shurikkannal szedjük le róluk annyit, amennyihez van türelmünk.

- 1 — start
- 2 — bombák
- 3 — fő(t)melac meg három sült
- 4 — **Életfa (TREE OF LIFE)**

**TIZENÖTÖDIK SZINT:** Ho valaki még mindig nem harcolta ki magát, itt az alkalom. Fanyro és bombákra szükség lesz. Amikor ide belépünk, azonnal letámad 3-4 *kispók*, pár a lálól, pár a padlóról. Kézfegyverrel o padlón mászkókat nem lehet megűtni, a shuriken itt is jól jön. Nom soboznok nagyokat, de igen sűrűn. Mindonlale színes kristálykák összogyűjtése közben (hasznát nom lőttük idáig a cselekedetnek) a nagytesőjűkra vagy anyukájukra is ráakadhatunk. A lentl szekcióban pedig egy gombametro-polisz, talis-telo lakókkal. Cel a harmas számú ajtó, emögött jobb, ha gyorsan megismerkedünk az általunk *aknamadár*nak alnevezett lebegő gömbökkel, mert a következő szintre már gyakorolhatunk velük. Azon túl savtav locseg, közepen egy láncal Ahal Most kell nagyon gondolkodni! Mit kéne tenni a lánccol... Ezután nyugatra az ajtó nyissuk, o pókot nyírjuk ki. Jó, egy **obeliszk-alpka**! Innen ki, és már északra is lehet menni, ahol is tegyük rá a kolapot az osziopra, mőris megyen a **KAHPA** lorma. Meszsze nem olyan hasznos, mint az **OPSIS** vagy a **CAUN**, de azért jó villámokat tud szórni, vízban való kivőlósága (alatta is tud lőlegezni) miatt mégis szükség lesz rá, és alsó szinten is van vagy 80 egősség-pőrnja. Emilitőro méltó mőg az a **SHOCK HORN**, amit szintén ezen o szinten szerazhatunk be — sok teltet, nagy tőzerővel. Továbbteleportálhatunk, és megint ki kell jutnunk a négyes teleporthejyro. Utunkba összesen 3 *kiyóforma* és négy *kissárkány* (pontosabban *zöld ssarok* lehetnek) áll. Az utóbbiakra lehet, hogy sok energiat kell mőjd pazorolni, mert mageson ropkednek és lagyt bolíznek. Az északkeleti teleport nyílt meg.

- 1 — start
- 2 — zöld Irutyi, utána egy **POWER**tő
- 3 — ajtó, mögötte *aknamadarak*
- 4 — **SHOCK HORN**
- 5 — bombák
- 6 — gyógytál

**TIZENHATODIK (UTOLSÓ) SZINT.** Haha, csak vicc volt, még lesz egy pár. Harc nélkül az agész kb. 3-4 porcbe tallene, de harccal... Berhelés nélkül, a pihonés miatt minimum 2-3 óra, átlagban 4 (beleszámítva a tizenhetes szintet is) A pihonés a **POWER** pontok pótlásáro megy. Mivel az egész csak idő kérdése, nom volószlún, hogy a játék élvzetén rontana az, ho a **POWER**-t pihonés esetén visszazírjuk maxra, omiatt közlünk egy lonácsot a lőirás végén (mi onólkül csináltuk végig, azt csak az olvasók megnyugtatására mondjuk). Szép nagy meglepetésben lehet része annak, aki nincs tisztában a játék kezeltésével, és elfelejti, hogy az *ember*, valamint a **KAHPA** víz alatt is jól mozog. A vízalatti légzős problémát viszont csak a *békaember* tudja lekuzdoni, lévén kétőttű. A szokásos törvőnyek itt is halnak, nom működnek csak a víz- és villanyalapú fegyverek, stb. A „+” szol és o „-” szal lehet lál/le evickólni, és o víz szintja alá történő lebukáshoz is ezeket kell nyomkodni. A **tizenhatos szinten** sok savas tő van, amikben *agresszív buborók*ok bugyborékolnak. Ha lehet, a savas részt inkább ugorjuk át, vagy az **OPSIS** lebegősi kőpességeit vegyük igénybe (vele is megy o lől/le irányítás) Mindenkepp szükség lesz o **kopukulcsra**, a **vízagyú** meg somam árt hot (legalábbis nekünk, ha mi használjuk).

Mivel a **tizenhetes szint** végig nedves környezetben log zarlani, a **vízpáncél** és az **Erő Szigonya**nak megszarzése szintén javasalt. Nem árdames benőzni sen a *ssáir*-okkal teli északi vízes részhez, sem e repülő sziklőhoz. Ezeken kívül a már megismert *aknamadarakkal*, és egyfajta *mocsos lepedőval* találkozhatunk. Váltunk át **KAHPA**-ra, nyissuk ki a kaput, ami a vízhez vezet, és csobb!

- 1 — start
- 2 — láda, benne: **vízagyú**
- 3 — **Erő Szigonya (TRIDENT OF MIGHT)**
- 4 — **kapukulcs**
- 5 — repkedő szikla, savas kőm- as ráhatással
- 6 — láda, benne: **erőitál**, **vízpáncél** (**WATER ARMOUR**)

**TIZENHETEDIK SZINT:** A harcok nagyon ki logják készíteni a bekucit. Taljesen mindegy, honnan indulunk, őm az amuletton nem árt elmenni (nom muszáj végigharcolni az *aknamadarakat*, olég, ha a tizenhatos szintről a kis lagúnából becsobbentunk, az amuletet lelmerőljük, majd vissza). Jápór *ráján* és *vízsszáron* gyakorolhatunk, míg elérhető távbe kerül egy nagyobb ellanlél. Ne hagyjuk magóra, ha már futásio vette o dolgot, mert hamar visszagyógyul (legalábbis nekünk úgy tűnt) Termének északi részében van egy víztábla, markoljuk meg szépen, és be a teleportba. Egy újabb szintre kerűttünk ugyan, vlszont szerencsénkre ez olyan apró, hogy egy kalap alá vettük a tizenholessel, és terkápre sem lesz szükség. A *ssairok* megongedik, hogy megtapizzuk az **obeliszkt**ot, megkapván az ő formájukat. Ugrás o teleportbo. A kiűt megint eseták sora lesz, pár *kiyó*, pár *zöld ssáir*, a mi **SSAIR** alakunkban nom lesz nehez o győzelem. Von orralolé egy **HORN OF THE CAUN**, azaz *caunkürt* is, tudjátok, a méhecskőket lődől. Gyoníthatólag végtelen, vagy nagyon-nagyon sok töltettel rendelkezik. Ezután hurra, mert már csak egy **obeliszket** kell visszaállítoni... A **SSAIR** jó izmos jószág, tüzet is tud lehelni, repül és a terkával is nagyon ügyesen bánik (nem egy utolsó szempont). Megjegyzéskőni olmondanánk, hogy úszni a **MADRIN** kivételével mindegyik humanoid-lorme tud, meg hogy amikor **OPSIS** vagy **SSAIR** lormában át szerotrónk alakulni a víz olatt, a gép egy **NOT ENOUGH ROOM FOR MORPH** hitejéssel helyreigazít.



**HUSZADIK SZINT:** Hurra, ezután már valamelyest nehezedett a dolgunk, meg komoly gondolkodásro is rá leszünk szorítva. Azért nom szabad nagyon elkeseredni, annyira csak nem félhat. Legalább egyszer ezt is ki lehet próbálni... Eszakra a már megismert gigantikus *pókszabásúak* zavernek, koletre sár- és *lávaalapú óriások*, valamint egy-ot *tűzharcos*. Hja, milyen lantázladús olmők van! Bár, hogy más hogyan nevezne el egy adag tüzet, omi szabályával hadonászik... Első dolgunk az **obeliszket**ő visszaeszerése legyen, és már mehetünk is le a 21. szintre. Utunkat megint egy rőno állja el. Komolyan gondolkodóba kell esni, mindahanszor egy rőnát látunk, hogy vajon legutóbb mit is cselekedtünk vele. Továbbvivő járat nyugatra, és már csak az

oszlopot kell megtalálni. Ha valaki POWERhiányban szenved, annak jól jöhet a POWERó vagy a **villámláspálca**. A lávát egyébként idelglonesan járhatóvá lehet tenni azzal, hogy lehűtjük, mondjuk fagyvarázslattal. Mégis, mi azt ajánljuk, hogy a lávák részekhez érve vagy a SSAIR vagy az OPSIS lormába váltsunk át, lévén mindkettő lebeg, és így nem sebzí a meleg. A tűzgolyós lávaknál a lehető leggyorsabb mozgásra lesz szükség, így ott mindenképp SSAIRal fussunk, ám amikor megtámad egy-egy **lávamórlás**, sürgősen gondoljuk meg a dolgot, hogy tüzet lehellünk-e rá, vagy az OPSIS fagyvarázsát. A lejáráthoz először a két ott találhaló kavicsot vegyük fel, majd rakjuk a két platóra, a láncot pedig húzzuk meg. Csodálkozva kérdezhetné valaki, hogy mi erre hogyan is jöttünk rá?



- 1 — start
- 2 — rúna, utána út nyugatra
- 3 — obeliszk-tató
- 4 — tűzgolyós fal
- 5 — POWERó, villámláspálca
- 6 — tűzgolyós falek magint
- 7 — 2 kő, 2 piala, lánc és teleport lo

**HUSZONEGYEDIK (UTOLSÓ ELŐTTI ELŐTTI) SZINT:** A valóban gonddoktató leledatok itt jöhetnek elő. Először az, hogy vajon miért tája a száját egy békakép, és miért nem nyílik egy ajtó, amit a térkóp jelez? Mit eszik a breki? Többek között rovat, a **csunkürt** meg úgyis egy darázsészék. Erresszünk el pár mőhocs két, mlro a békakép békája őket, az út meg szabad. Veszélyes, sárga színű, szuperforró láva csordogál a lábunk vagy csápunk vagy farkunk alatt. Azt semmiképp nem ajánljuk, hogy a lábunk alatt legyen, mert az esetben halálunk biztos. Utközben a savbuborékok rokona, a **nagyonforrókíva bugyburugy** akar belénk mászni, a legjobb, ha gyorsan otthagyluk. Ezen a szinten az OPSIS formából nem érdemes átváltani, mert csak tüzes lények támadnak. Szerez-zük be a **homokórát**. Már csak arra a helyszíntre kell menni, ahol az **obeliskoszlop** van, és egyelőre ide-oda ugrál. Fogjuk meg a zsebóránkat, vágjuk be a déli talban lévő óralorma bomélyedésbe, az oszlop megáll, mi meg adjuk rá a kalapot, nehogy megfázzon. Roppant rendesek az Istenek, cserébe a földember, GROSZ formájával jutalmaz-

nak, Kezdekör van 300 HP-ja, és a lassúságán, valamint ropúlásra képtelen mivoltán kívül ő lenne a legjobb alak. A földrongást okozó képessége különösen szimpatikus. A kis kőgolyót mutató ikonjának jelentése valószínűleg ellentétel lebentítése (kövé-változtatás), mert egyszer egy esontvárra rálóve az hirtelen megszűnt mozogni. Bizonyára észrevette mindenki, hogy mennyi rejtett bejárat van ezen a szinten, amiket kőfal zár le, pedig odabent sok POWERó meg lyenek vannak. Nos, vegyük kézbe a GROSZ bal vagy jobb öklét, és sújtsunk a falra. Ilyen módszerrel juthatunk el a teleponthoz is, ami visszavisz a templomba, hogy rmmar utoljára kijussunk. Az a pár kígyó senkinek nem fog gondot okozni. A nagy obeliszk között megjelent egy új teleport. Készüljétek fel, behatolunk Veste, a fő-lőrössz világába, akinek négy Örzője vigyázta a négy obeliszkot, de őket szép sorban legyőztük (apropó, valószínűleg elfeledkeztek a negyedik Örzőről, mert a lávák helyen mi egy darabbal sem találkoztunk, legalábbis hús-vérrel nem).

- 1 — start, teleport erre a szintre
- 2 — bókatej
- 3 — homokóra
- 4 — ugráló obeliszk
- 5 — POWERtal
- 6 — POWERtal, teleport

**HUSZONKETTEDIK (UTOLSÓ ELŐTTI ELŐTTI) SZINT:** A landolás hihetetlenül egyedi leledákba történt! Sajnos nem, nem sőr, csak vér, de azért ez is jó ötlet. Innai már kavicsba. Hagyjuk a végére a víz alá bukást, mert az már a huszonharmadik szint, és hová is lenne a világ sorrend nélkül. Nemsokára az **opsisszerűség**ek zöld verziója fog nekünk akaszkozni, a leggy-szerűbb SSAIR formában elbánni velük. A parton egy kicsit beljebb van három cső, amikbe egy-egy hasonló színű **kristályt** kell beletennünk, hogy Veste-hoz oljussunk. Kettőhöz ezen a szinten, a maradék egy darabhoz meg a víz, becsánál vér alatt. A **húskristály** megszerzéséhez kell a kőkard, amit a kőkatona kőkomény markába nyomunk, miközben halálra pörkölnek a tűzgolyók. A **kristály** az innen megnyíló szobában lesz. Errelele melleseleg el fog menni a pillás is. A szint rasszindulatú lakói közé tartoznak még régi ismerőseink, a **csontkristály** és csak varekodni kell, többek között egy furcsa, ág lorma, lagyos lövedékű kreatúrával. Mind a két **kristályt** tegyük a megfelelő színű csőpárjára, s ha jól csináltuk, elsüllyed. Mindössze egy szint!

- 1 — start
- 2 — cső
- 3 — láda, benne: Erő Jogaré (SCEPTER OF MIGHT), gyógytat, POWERtal
- 4 — POWERtal
- 5 — kőkard (STONE SWORD)

6 — **kőzsebor**

7 — **csontkristály (BONE CRYSTAL) HUSZONHARMADIK (UTOLSÓ ELŐTTI) SZINT:** Még jó, hogy nem volt túl sok véradója Veste-nek, így a nedv elég hig marad ahhoz, hogy lássunk banna, és a **békaember** lőlegezzen. A furcsa, lagynkább egy **ctulhus** formédvénnya hasonló vízi-bóihák (vérírbóihák) érintése nagyon veszélyes, lehetőleg kerüljük. A másik viszont az, hogy képtelenség elektromossággal, vagy bármilyen távolba ható támadással meggyilkolni őket, így maradt a szigony, és mindig maximális távot tartunk. Két helyszin is van, ahonnan egy ideig zárt területre léphetünk, a kettős teljesen haszontalan (tökuras, ha öteklintünk a zöld **opsisrokoni** töl), az egyesnél meg egy nagy szőv bog. Pár jól irányzott lövés, és a szőv megáll, és **kikristályosodik** belőle valami, amit a legjobb lesz zsabrevégni. Örömkönnye az vertől tudoklás közepette ovic-köljünk ki a harmadik csőhöz, és imo, egy teleport jön elő. Mennyire izgattak is vagyunk, mindjárt itt a vége! Két lehetőség van, az egyik, hogy Veste-hoz érve azonnal támadunk, a másik meg hogy szétnezzünk egy kicsit a szinten. A szétnézős változat rajongóinak azt tanácsoljuk, hogy számítsanak egy-egy csoport **varázslóra** mind a kettő, mind a nyugati oldalon, mind egyik csoportban 3 piros és egy kék mágussal, valamint a déli oldalon is egy kékkal.

A vége ugyanaz, de annyi tapasztalata mindenkinak lehet már, hogy csak maximális erőben érdemes kiállni Veste ellen. Kedves vendéglátóink szép sorban letesz az összes nagyobb ellentét lormáját, majd végül a sajátját. Mi a GROSZ alakban támadunk, lehetőleg a földet rongolva, s csak a végső, Veste valódi (ha lehet ilyenről beszélni egy igazi alakváltónál) formáját gyepáltuk a darabos öklökkel, mert addigra már kifogytunk POWERból. A legfontosabb, hogy ne engedjük eltolni magunkat az ellenségtől a különféle lövedékek hatására. Bár akár már végigharcolta a **Shadowcastart**, az tudja azt magától is. És itt a vége. Egy kóp is van róla, ami után jön a hót poénja. Annyira mondjuk nem eredeti, mert pl. a DOOM is hasonlóval végződik, de azért a hatása ennek a legjobb. Végül elmondanánk, hogy a játék az utolsó pályák kivételével nem nagyon érdemelne meg az RPG novel, eke-kintve a szereplő fejlődési lehetőségeitől. Itt az ígérletünk: 48C8 a GAME.SAV-ban (két, max három byte-on) a POWER. Az egész-ségberhelés már bonyolultabb, aki nagyon akar csalni, csinálja meg, de azt mindig ajánlott szem előtt tartani, hogy legalább az egyik forma maradjon alacsony HP-n (erre ideális a CAUN), így a gyógyulás gyorsabban megy. Tényleg, azt nem is mondtuk, hogy lormák között váltáskor az egészséget jelző csík ugyanott marad, tehát ha pl. CAUNnal van 15 HP-nk, akkor GROSZnál akár 175 is lehet. Melleseleg hova is tettük a következő Ultima Underworldöt...

• HaPi

**HELIX**  
computer

BP. 1133 Kárpát u. 7/a  
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA,  
PC, ENTERPRISE, TVC  
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS  
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA  
(1-3 NAP ALATT)

TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK  
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

Amiga demo, alideshow, mualedisk, valamint  
lemezek újságok, videodemok  
megrendelhetők:

SCOPEX PD, Levélcím: 1399 Budapest,  
Latát 103. Pf.: 701.

Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1 db.  
3,5" lemez és egy felbolyagzott vélaazboríték.  
Telephely: Csérnoch János, Bp. 1135, Szent  
László u. 26., Tel.: 1200-772

Commodore Gyorsszerviz  
Budapest, 175-10-24  
XT/AT tápegység javítás és  
videoszervizelés is!



**Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:**

Minden megkezdett 25 szót után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek) Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációját kíván megszabadulni.

**Kereskedelmi jellegű hirdetések**

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók felt megadva, Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégnél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet — a befűldi reklám- és hirdetés tevékenységről).

**Egyéb szolgáltatások:**

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft  
**BOLD** szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; **ITALIC** szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár  
 A hirdetési díjat az impesszumban közöltnek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft, Budapest, Pf.: 363. 1519. **Figyelem!** A hirdetési szöveg mellé csak olyan caekket, vagy csakmásokat lehet tegni, mely tanúságok szerinti az öszeg befizetése a hirdetés tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

**64 software**

- C64-re kazetták játékok programok eladása! Utántöltés: 30,- Ft, file-os: 10,- Ft. **Husztli Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. B/2. 2800.
- C64-re eladnám katalogizált játék (1.100 lemez) és felhasználói (200 lemez) gyűjteményeket egyben! Árjajánlatok levélben! Cím: **Kőnczöl István**, Budapest, XIX. Zrínyi u.27. 1195
- C64 lemezes programok másolása 5 Ft/oldal. Válaszbortékért lista. Cím: **Szombati János**, Mátyásdomb, Ágoston pta. 7. 8134.
- C64 lemezes programok eladása. Cím: **Caah Balázs**, Bulatonószód, Szabadság út 112. 8636.
- C64-es játék- és felhasználói programok telenzi Adás-, vétel-, csere. Felbélyegzett választbortékért listát küldünk. Cím: **YSOFT (Kőnczöl István)**, Postacím: Budapest, Pf.: 229. 1701. (1195 Bp. Zrínyi u.27.)
- 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazin. **Deutsch Szabolcs**, Zala-karos, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481
- C64-re programok oledők! Egy lemeznél program 40,- Ft. Lemezzel együtt 80,- Ft. A cím: **Dohonyi Zoltán**, 1184 Budapest, Üllői út 294.
- 54-os kazettások! Eladó 70 db kazetta, szuper programokkal! Egyben, vagy darabonként. Küldj kazettát, amire felveszem a listát! Ugyenitt eladó egy "Action 6" cartridge 3.300,- Ft-ért. Cím: **Abraham József**, Sársáp, Annavölgy u.135. 2523

**64 hardware**

- Eladó egy C64/II. + 1541-es drive + magnó + Junoszy monitor + joystick + 150 lemez + 15 kazetta + 10 kg. újság és szakirodalom. Mindez áron alul és megkímélte állapotban! **Fekete Gábor**, Mátészalka, Fallegvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

C64, 1541 floppy, 160 db. lemez tele programokkal, 2 joy, fényceruza, Action VII., illetve Int.Soccer cartridge, szakirodalom eladó 18.000,- Ft-ért **Branyiczky Zsolt**, Nagymaros, Fő tér 10. 2626. Tel.: (06-27) 311-509.

- Eladó: C64 + 1541/II. drive + magnó + 150 lemez szuper játékokkal + kazetták + dobozok + cartridge + 2 joystick + könyvek + újságok + mouse. Irányár: 21.000,- Ft. **Szigeti Szabolcs**, Budapest, XV. Kőrös park 16. F/2. 1157
- Eladó: C64/II. + 1541 floppy drive + 3 joy + 250 lemez programokkal (4 gyár program) + 3 cartridge, kiegészítők, szakirodalom. Érdeklődni: (06-74) 311-265, vagy a 1159-945-ös Bp.-i telefonon.
- Eladó egy C64/II. + dasette + 1541/II. + pervédó + 2 joy + 17 kazetta + 50 lemez. Ára: 20.000,- Ft. Érdeklődni: **Voros András**, Berettyóújfalú, Bánk Ban u.2. 4100

- Eladó egy C64 + magnó + floppy + monitor + játékok sürgősen. Ár: meg egyezés szerint. Tel.: 1763-680 (**Koulcsa Zoltán**).

**Amiga**

**Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25"-os lemezek is kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u.9. Tel./FAX: 137-3193.**

- 1 éves Commodore Amiga 500-es eladó, felszereléssel Irányár: 35.000,- Ft Tel.: Bp. 250-3115.
- Amiga programok nagy választékban, olcsón eladók. Cím: **Gyurics Róbert**, Budapest, III. Csebánya tér 2., II/17. 1039. Tel.: 180-2184
- Amigára legújabb prg. 3.5", 5.25" lemezzel 1 lemez másolása: 40,- Ft-ért. Akl 30 dobozt rendel, az csak 20-at fizet. Válaszbortékra listát! Cím: **Nyasy János**, Budapest, IV. Vízgát u.29. X/59. 1042. Tel.: 1899-064.
- Amiga játék- és felhasználói programok lemezen! Adás-, vétel-, csere. Felbélyegzett választbortékért listát küldünk. Cím: **YSOFT (Kőnczöl István)**, Postacím: Budapest, Pf.: 229. 1701 (1195 Bp. Zrínyi u.27.)
- Amiga programok cseréjé! Örtási választék! Irj most! **Horizont László**, 5700 Gyuta, Pf.: 107.
- Amigások! Program cserélek, ill. eladok, 30,- Ft/db. **Hegedűs László**, Budapest, XXI. Hollandi út 181. 1213
- Amiga programcsomag! A cím: **Dohonyi Zoltán**, 1184 Budapest, Üllői út 294.
- Eladó, Amiga 500 + TV Modulátor + 3.5"-os külső drive + 2 joy + 80 lemez programokkal. Ára 36.000,- Ft. Cím: **Gránitz Tamás**, Pázmánd, Szabadság u.71. 2476. Tel.: (06-22) 377-622.
- Vérom paksi és környékbeli Amigások jelentkezését. Cím: **Molnár Tamás**, Paks, Alpár Gy.u.4. II/11. 7030. Tel.: 312-181 (üzemeltetőtől)
- Amigához színes, sztereo, RGB monitor, monitorlitterrel és monitorkábelrel, 35 db. lemez programokkal, és egy helom számítógépes újság eladó. Érdeklődni: **Csomós István**, telefonon (06-36) 314-580.

**PC**

Legjobb PC programok széles választékban eladók (keddi-szundi). **Polónyi Anikó**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71 1204.

- Legújabb IBM programok eladók! Válaszbortékért lista. **PC-Intormatic (Horváth János)**, 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. II/16.)
- PC-re legjobbak programokat (Starship, Alone 2.) nagy választékban (5 0Byte) olcsón eladok. Válaszbortékért lista. **Kolroczi Roland**, Békéscsaba, Achim L. A. tip 4/1 Tel.: (06-66) 446-306.

- PC-a programcsere. Ezt ne hagyd ki! Ha küldesz 3 doboz lemezt (HD-át), 2 dobozt telemásolva küldök válasza. Listát kérek, én felbélyegzett választbortékért küldök. Levélben: **Horváth Tibor**, Budapest, XXI. Zöldfa u.12. 1214. Tel.: 276-39-12 (20-22 h között)
- HELP PC Guys! Keresem a Stunt Island installélandó régebbi/újabb verzióját vagy folytatását, továbbá hozzá tartozó bármilyen kiegészítő lemezeket. Ár/program meg egyezés szerint! Cím: **Éhn Dávid**, Budapest, XI.Vilányi út 51. 1118 Tel.: 1659-784.
- PC-s programok INGYEN!!! Válaszbortékért listát küldök! Cím: **Kövée János**, Solvadkert, Pf.: 8. 6230. (Zalka M.u.22.)
- PC-re programok a legolcsóbb árakon Válaszbortékot kérek! **Vasza András**, Telekgerendás, Munkás u.37. 5675. Tel.: (06-66) 457-943.
- IBM-re 2 GIGABYTE programból válogathatsz az országban a legolcsóbban. 20,- Ft/lemez áron. Felbélyegzett választbortékért listát küldök **Kövée Antal**, Kecskemét, Reviczky u.4. 2/6. 6000
- Az országban a legolcsóbban PC-s programok. 1 HD = 30,- Ft. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zala-karos, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

**Plusi és társai**

- Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '92-93-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszbortékért küldök listát **Tieőczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

**Egyéb**

**HANCU, gyere haza, megbocsájtok! (vonn???) barátinód: Adry**

- Eladó egy Super Nintendo alepgép + 2 controller + 2 játék (Super Mario All Stars, MarioKart). Ugyanitt eladók Gameboy játékok. Cím: **Ferenczy Bálint**, Budapest, V. Zoltán u.18. 1054. Tel.: 131-8093.

**PlayShop! Egyedülálló, ingyenes, képes katalógus! Olcsó árak, színvonalas szolgáltatás! C64 lemezt! A katalógus megrendelhető: PlayShop-OTHIS, Vác, Pf.: 342. 2601 (Vác, Eperfa u.6.)**

- A GURU és az 576 KByte újságok eddig megjelent évfolyamai könyvbe kötve eladók. 5 kötet (1.000/kötet), vagy egyben 5.000,- Ft. Érdeklődni levélben, vagy személyesen. **Bérczi Szilárd**, Pomáz, Móra F.u.7. 2013
- Nem találod a játékleírást vagy az órát-ótleírást a sok újságban? Nagyon sok program ugyanitt. Kedvedre választhatsz! Cím: **Járóka László**, 1576 Budapest, Pf.: 102.

64

AMIGA

## Kiegészítő lista 1994/I. negyedév

ACID RUNNER - lode runner - 118 / • ALIEN III. - akció - 1SD / • ACTION STRATEGIA - 186 / • ARGON TACTOR - szöveges - 290 / • BARBARIEK LAND - akció - 128 / • BLASTBALL - lablontó - 124 / • BOMHAMAD - logikai - 137 / • BUNDESLIGA 2 - locimanager - 129 / • BUNDESLIGA MANAGER 2.0 - menedzser - 117 / • BY JOE - angol szöveges - 190 / • CAPTAIN KLOSS - akció - 172 / • CAR WALLS - ügyességi - 168 / • CASTLE - akció - 177 / • COLDITZ - kaland - 213 / • CORYA - kaland - 252 / • CYBORG 2900 - 3d akció - 136 / • DETONATORS - ügyességi - 228 / • DO OR DIE - 777 - 222 / • DROID - céllovó - 111 / • FLEX - TILT - 135 / • FLI Painter - rajz - 1 old / • FRED'S BACK II - akció - 185 / • GHOSTDRIVER - ügyességi - 225 / • GIANNI SISTERS REMIX - ügyességi - 178 / • GHOD TIE PIXIE - lövöldözős - 113 / • HANSI - kereskedő - 205 / • HEAVENBOUND - ügyességi - 144 / • HERMETIC - úrhajós - 2SD / • HIDIHOOD - ügyességi - 147 / • HOLIDAY COPS II - akció - 111 / • HOLIDAYS - nemel szöveges - 97 / • HOOVER RAIDER - lövöldözős - 108 / • HIT SPORT CHAMP - sport - 149 / • ISLAND OF THE DRAGONS - ügyességi - 1SD / • KAFAMALZ CUP - löghoki - 1SD / • KILLING ROAD - lövöldözős - 133 / • KNAX THE COMPUTERGAME - ügyességi - 1SD / • LENITIVE - lövöldözős - 222 / • LETHAL BOMBS - ügyességi - 283 / • LIVERPOOL - loci - 173 / • LOCK - ládatológató - 133 / • LUNAR JAIL - ügyességi - 117 / • MADRAX - akció - 168 / • MAGIC STONE - RPG - 128 / • MATRIX - logikai - 238 / • MAYHEM IN MONSTERLAND - ügyességi - 2SD / • MAZER - ügyességi - 148 / • MEGA THIRUSTERBALL - lövöldözős - 330 / • NEW JUMP - logikai - 161 / • Ormus Saga 1 - RPG - 2 old / • ORMUS SAGA II - RPG - 3 SD / • OSTFRIESLAND GAMES - ügyességi - 1SD / • PAIR OF MEMORY - memória - 147 / • PARSEC - lövöldözős - 1SD / • PILE UP - logikai - 220 / • PLAY A MATCH - tenisz - 137 / • PLUS - logikai - 141 / • POKER TIE GAME - kártya - 123 / • PLEISS SCOOP - szöveges - 150 / • PSYCHO CIAOS - ügyességi - 444 / • PUTNICA GAME - ügyességi - 410 / • QUADRANT - logikai - 1SD / • QUARX - logikai - 222 / • Real Ghostbusters - akció - 1 old / • REEDER - kereskedő - 124 / • Rick Dangerous 1 - ügyességi - 186 / • ROBO - mázskálós - 110 / • SALIVA KID - ügyességi - 150 / • Saracen Pahl - rajzoló - 108 / • SEACOMMAND - akció - 162 / • SESAME ST - nyomatató - 1SD / • SHARDS - logikai - 133 / • SIELLSHOCK - akció - 148 / • SMASH - tenisz - 1SD / • SOCCER CUP 2 - menedzser - 156 / • SPACE ASSASSIN - lövöldözős - 120 / • SPACE DUELL - lövöldözős - 1SD / • SPACE QUIZ - 101% - vetélkedő - 1SD / • SPACE VEGETABLES - akció - 173 / • SPECTRE OF BAGHDAD - akció - 1SD / • Street Fighter 1 - vetélkedő - 1 old / • SYSTEM - ládatológató - 280 / • TALES OF BOON - akció - 335 / • TAMER - lövöldözős - 162 / • TAU OMLGA - lövöldözős - 126 / • TENRACE 2 - lövöldözős - 278 / • THINK FAST - memória - 141 / • TIMELOH'S AMULET - szöveges - 114 / • TORSION WARRIOR II - akció - 123 / • TRACER - lövöldözős - 113 / • TRAIL WEST - stratégia - 149 / • THODDLE'S PREVIEW - logikai - 376 / • WINGS OF CIRCE - ügyességi - 1SD

## Aktuális

DIZZY 5. (Spellbound Dizzy) - mázskálós - 189 / • DIZZY 6 (Prince of Yolkfolk) - mázskálós - 142 / • LOGAN - kaland - 151 / • ULTIMA VI - RPG - 6SD / • WLADCY CIEMNOSCI 2 (Curse) - kaland - 257 / • WLADCY CIEMNOSCI - kaland - 260

## HOT STUFFZ

40 db rövid program - 4 old / • AB Cricket - sport - 151 / • Alienator - lövöldözős - 112 / • Astabn - logikai - 199 / • BALI FEVER - ügyességi - 189 / • BATTLE - akció - 360 / • Black & White - logikai - 227 / • Border Blast 2 - lövöldözős - 112 / • Catch 2 - ügyességi - 179 / • CHEEKY TWINS - ügyességi - 185 / • CRAZY SUE PLUS - ügyességi - 320 / • Crossfire - lövöldözős - 147 / • Curse - kaland - 257 / • CURSE OF VOLCAN - szöveges - 141 / • Cyberblock tottis - 1 old / • Dark Tower - szöveges - 119 / • DARK TOWER - szöveges - 119 / • DAVE JONES LOCKER - szöveges - 122 / • Dino - ügyességi - 150 / • DJ Fuff - ügyességi - 172 / • DREAMBALL TV focit - 126 / • EPSILON - mázskálós - 146 / • Experience - szókitaláló - 152 / • Explosion - lablontó - 104 / • Fighting Racer - lövöldözős - 102 / • Fred & Back 3 - mázskálós - 200 / • FRONTBALL - logikai - 131 / • Game Set & Hit - lövöldözős - 108 / • GET IT - ügyességi - 134 / • Golden Pyramids - ügyességi - 1 old / • Gothic Attack - akció - 131 / • He Man jr - lövöldözős - 168 / • HYPERSPACE WARRIOR - úrhajós - 1 old / • King - stratégia - 178 / • KIEMENS - ügyességi - 143 / • Kullon In Demonland - mázskálós - 231 / • League - menedzser - 133 / • LIONS OF THE UNIVERSE - úrhajós - 330 / • Mercenary - akció - 181 / • Move - logikai - 189 / • Muehle mühen - 102 / • Omni Play Basketball - kosarlabda - 2 old / • Operation Merkur - stratégia - 2 old / • Pic Family pacman - 127 / • PERFECT SYMETRIE - logikai - 101 / • PERPLEX 2 - logikai - 223 / • PUZZLE MASTER - puzzle - 290 / • Rampart - logikai - 1 old / • Reactor - logikai - 1 old / • Retro Torque - dodgem - 166 / • Santaclaus Helper - lövöldözős - 113 / • Silver Axe - lövöldözős - 119 / • Souls of Darkon - szöveges - 136 / • Spanish Treasures - szöveges - 182 / • Splittor - puzzle - 290 / • Stargate - kereskedő - 183 / • SUBURBAN COMMANDO - akció - 300 / • Super Nibbly - logikai - 252 / • Super Strike - lövöldözős - 102 / • Vietnam - akció - 106 / • WLADCY CIEMNOSCI - kaland - 260 / • X-Fighter - lövöldözős - 118 / • ZILLION - nyerdőgep - 108 / • Zytren - lövöldözős - 151

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntetjük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalm 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal azt külön jelezzük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

## Ajánlatunk:

• Alfred Chicken - mázskálós - 1 lemez / • Alien III 100% - akció - 2 lemez / • Ambermoon - kaland - 10 lemez / • Apache - helikopteres - 1 lemez / • Beast Lord - mázskálós - 2 lemez / • Crazy Cars III - autós - 2 lemez / • Crystal Hammer'93 - arkanoid - 1 lemez / • Cybet Zerk (1 MB) - akció - 2 lemez / • Deep Core - akció - 3 lemez / • Doglight - rep.gép.szim. - 3 lemez / • Donk - akció - 3 lemez / • European Champions - 2 lemez / • Eye-Borg - ügyességi - 1 lemez / • Fallen Empire (1 MB) - stratégia - 4 lemez / • Genesis - stratégia - 3 lemez / • Global Gladiators (1 MB) - ügyességi - 2 lemez / • Hannibal (1 MB) - stratégia - 4 lemez / • Hired Guns - akció - 6 lemez / • Napoleonic (1 MB) - stratégia - 1 lemez / • Nippon Sales Inc. (1 MB) - kaland - 5 lemez / • Noddy's Big Adventure - kaland - 3 lemez / • One Stop Beyond (1 MB) - logikai - 2 lemez / • Psychoblast - akció - 1 lemez / • Snack Zone - kaland - 1 lemez / • Space Job - stratégia - 4 lemez / • Stip Poker Live (1 MB) - poker - 7 lemez / • Subtrade - manager - 1 lemez / • Techno Ninja - mázskálós - 2 lemez / • Theatre of Death - akció - 2 lemez / • Thomas the Tank Engine 2. - akció - 1 lemez / • Turrican III - akció - 2 lemez / • Walker (1 MB) - akció - 3 lemez / • War in the Gull (1 MB) - stratégia - 2 lemez / • Yo! Joe (1 MB) - ügyességi - 2 lemez / • Zombies Apocalypse - akció - 1 lemez

## Aktuális:

CHAMPIONS OF KRYNN - kaland - 3 lemez  
DEATH KNIGHTS OF KRYNN - kaland - 1 lemez  
DARK QUEEN OF KRYNN - kaland - 3 lemez  
ELF - mázskálós - 2 lemez  
GOBLINS 2. - mázskálós - 3 lemez  
GOBLINS 3. - mázskálós - 6 lemez  
ULTIMA VI - kaland - 5 lemez  
WINGS - szimulátor - 2 lemez

## HOT Stuffz:

1000 Miglia - autóverseny - 1 lemez  
Alien Breed II. - ügyességi - 3 lemez  
Ansloss - loci - 5 lemez  
Batman Returns - akció - 2 lemez  
Blob - ügyességi - 1 lemez  
Brutal Sport Football - loci - 2 lemez  
Burning Rubber - autóverseny - 4 lemez  
Burntime - stratégia - 3 lemez  
Campaign II. - stratégia - 2 lemez  
Conflict over Bosnia - stratégia - 2 lemez  
Cyberpunks - mázskálós - 1 lemez  
Disposable Hero - akció - 3 lemez  
F117A Stealth Fighter - repülőgépszimulátor - 3 lemez  
Fantastic Dizzy - ügyességi - 2 lemez  
Goblins 3. - mázskálós - 6 lemez  
Jet Strike - repülés - 2 lemez  
Jurassic Park - akció - 5 lemez  
Knox - ügyességi - 1 lemez  
Lemmings Olympiad - ügyességi - 2 lemez  
Mortal Kombat - akció - 3 lemez  
Oxyd II. - akció - 1 lemez  
Penthouse Hot Numbers DeLuxe - logikai - 4 lemez  
Rules of Engagement 2. - stratégia - 4 lemez  
Settlers - stratégia - 3 lemez  
Simon the Sorcerer - kaland - 9 lemez  
Suburban Commando - akció - 1 lemez  
Theatre of Death - akció - 2 lemez  
Uridium II. - akció - 2 lemez  
When Two World War - stratégia - 2 lemez  
Zool II. - ügyességi - 3 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa mellett feltüntetjük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST. Pf: 363.

1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8. (COM-WARE Kft.)

# GAMES CENTER

## AJÁNlja SZOLGÁLTATÁSÁT C64 ÉS AMIGA TULAJDONOSOK SZÁMÁRA

### A szolgáltatás igénybevételének feltételei:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kérték adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rözsaszin postal utakványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekkben. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középű szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot: **MNB 218-98426/45224-9.**

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekkben, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

| A szolgáltatás díjtétel:                           | másolási díj       |
|--|--------------------|
| C64 file-os programok esetén<br>(204 blokkig)      | 20,- Ft/program    |
| C64 file-os programok esetén<br>(204 blokk felett) | 50,- Ft/program    |
| C64 1 vagy több lemezoldalas<br>programok esetén   | 50,- Ft/lemezoldal |
| Amiga (3.5" DS/DD)<br>az első 5 lemez              | 100,- Ft/lemez     |
| minden további lemez                               | 50,- Ft/lemez      |
| <b>Adathordozók ára (ha kérték adathordozót):</b>  |                    |
| C64 (5.25" DS/DD)                                  | 50,- Ft/db         |
| Amiga (3.5" DS/DD)                                 | 75,- Ft/db         |

Pl. C64-re 2 db. 180 blokkos program és 1 db. adathordozó megrendelése esetén:  $2 \times 20 + 50 = 90,-$  Ft-ot, illetve pl. egy 4 oldalas (4SD) program megrendelése esetén, ha külditek a 2 db. lemezt, akkor  $4 \times 50 = 200,-$  Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be! Ha külditek adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy ezt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 80,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában vissza-postázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy annak másolatát! A küldeményen a feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímezett válaszbörtekerért cserébe — külön is elküldjük teljes katalógusunkat.

**FIGYELEM!** A szolgáltatás átfutási ideje 2-3 hét, a másolási szolgáltatást a küldemények beérkezési sorrendjében teljesítjük. Telephelyünkön csak — indokolt esetben — reklamációs ügyintézés folyik, a helyszínen **MÁSOLÁST SORON KÍVÜL NEM VÁLLALUNK!**

A **PC** PROGRAMOK  
MÁSOLÁSA  
MEGSZÜNT!!!

# PCWORLD

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MEGNEMLÉSEZ-MELLÉKLETTEL

Ha előfizet, évente kétféle számot ingyen kap!  
Előfizetéssel megrendelem a PC World című, havonta  
megjelenő folyóiratot, példányban.

☐ fél évre 1410,- Ft

☐ egy évre 2820,- Ft

Név: .....

Cím: .....

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:  
IDG Lapkiadó Kft. 1536 Budapest Pf. 386.



MEGRENDELŐLAP

A megrendelőlapokat kitöltve, kivágva,  
zárt, felbélyegzett borítékba helyezve kérjük  
elküldeni: IDG Lapkiadó Kft. 1536 Bp., Pf.: 386.

# SZÁMÍTÁSTECHNIKA

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HETILAP

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika  
nemzetközi informatikai hetilapot példányban.

egy évre: 3 254 forintért ☐

fél évre: 1 627 forintért ☐

negyed évre: 813 forintért ☐

Név (intézmény neve): .....

Cím: .....

A megrendelőlapot kitöltve az alábbi címre küldje:  
IDG Lapkiadó Kft.  
1536 Budapest, Postafiók 386.



MEGRENDELŐLAP

# A TEGESŐSTÉ

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DOT)



Volt jellópédzs, nincs jellópédzs, ez persze nem befolyásolja azt a dolgot, hogy az 1 oldalnál most is valamivel több Elsősegélyt kapjatok. Most nem rízsáznék ennyit, akkor több info fog bódélni. A változatosság kedvéért ismét kezdünk a jó öreggel.

## C64 elsősegély

**Puakaa Endre** Budapesti olvasónk talán nevenek köszönhetően szeret TOTÓ-zni, ezért a **MEDIEVAL LORDS** tippjeit 13+1 pontba szedte. Ez azonban nem akadályoz meg minket, hogy közzéadjuk:

### I. War actions

1. Eventként max. 10 káját lehet építeni.
2. A hadjáratokra csak a hadüzenetet követő évben kerülhet sor.
3. A nemesi felkelők (**Noble volunteers**) semmit nem érnek, mert az első kudarcok után hazamennek (*The xy noble volunteers goes home*).
4. Zsoldosokat és household troopa-okat csak egy bizonyos számban lehet toborozni, amely egy idő után már nem növelhető.
5. Egy önálló tartományt (**Disorganised province**) az ott élő lakosság számától, erejétől és a sereg nagyságától függően kb. 6-8 év alatt lehet meghódítani.
6. A meghódított területek maguktól is odóznak (de korántsem annyit, mint a támogatnánk a polgárokat és a bürokratákat).
7. Először mindig az önálló provinciákat hódítsuk meg.
8. Hadseregünk legfőbb támasza a hűbéresek (**feudal levy**), mert számuk korlátlanul növelhető, és fenntartási költségük alacsony.

(A 9-10. pont nem tudom, hova tűnhetett, minden esetre itt a 11. következik — DOT)

11. Ha a támadás sikertelen, utána már nem léphetünk, ezért mindig az utolsó lépésben támadjunk ha el akarjuk foglalni a területet.

12. Míg a hadsereggel védekezzünk ha nincs ott, akkor is!

### II. Domain info

13. A meghódított területek egy idő után (20-30 év) átveszik a vallásukat.

13+1. A kezdő opciók beállításánál mindig a **Display all actions**-t válasszuk, különben a computer játékosok fölényesen győznek!

**Fazekas Csaba** Pécsről az Oil Imperium-hoz küldött egy cheat-et: Miután betöltöttük a játékokat, és az Irodában vagyunk, Freeze-lünk pl. Actionnel. Lépünk be a monitorba, majd M130F. A gép erre: 40 4B 4C 00 00... Az első 4 számot írjuk át 80 17 B4 2C-re. Ez 750 milliót eredményez a zsebünkben. Egyébként a \$130F a player 1, a \$1340 a player 2, a \$1371 a player 3 money-ját tartalmazza. Ha 00CA 9A 3B-t írunk be, akkor 1 milliárd dolosink lesz.

**Levele tartalmazott még pár hasznos dolgot:**

**King's Bounty:** Töltsük be a B oldalról a CDAT nevű filét és egy monitort. Az ezután következőket játék közben is lehet módosítani Cartridge-dzsel.

\$100C/D: vezetői képesség, \$100E/F: hűti jövedelem, \$1010/11/12: Aranykészlet, \$1013: spell power száma, \$1014: Max. spell száma, \$101C: Clone spell száma, \$101D: Teleport spell száma, \$101E: Fireball spell száma, \$101F: Lighting spell száma, \$1020: Freeze spell száma, \$1021: Resurrect spell száma, \$1022: Turn undead spell száma, \$1023: Bridge spell száma, \$1024: Timestop spell száma, \$1025: Find villain spell száma, \$1026: Castle gate spell, \$1027: Town gate spell, \$1028: Instant army spell, \$1029: Raise controll spell, \$102A/B: Leadership csatában, \$11F8/9: Hátralévő napok száma.

**Chuck Rock:** Poke 11114,173

**Monty P.F.C.:** Poke 1508,173

**Yie ar Kung-Fu:** Poke 42015,173

**Superpippino 2:** Poke 33106,173 Poke 50712,173

(Ja, ezek a végén itt örökítetek, legalábbis gondolom — DOT)

Fizessen elő a PC Worldre!

1994 januárjától mágneslemez-melléklettel bővült ki a magyar

PC World nemzetközi számítástechnikai magazin.

A PC World állandó témái:

- Újdonságok a számítástechnika világából;
- Mágneslemez-melléklet;
- Windows, Windows-alkalmazások, Windows futtatására alkalmas hardvereszközök;
- Hálózatok: a NetWare-től a Windows NT-ig;
- Az Apple és világa: MacWorld rovat 8 oldalon;
- Népszerű témák az Alaplappól: A hónap alkalmazása, Szoftvertéka
- Szoftver- és hardverteszték.

Tarjastés: A COM WARE Kft. és a LAMANTIN GmK. közreműködésével

A megrendelőlapokat kitöltve, kivágva, zárt, felbélyegzett borítékba helyezve kérjük elküldeni: IDG Lapkiadó Kft. 1536 Bp., Pf.: 386.

Fizessen elő a Computerworld-Számítástechnikárai  
A Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilap  
a magyar informatikai piac vezető orgánuma. A világpiacon  
eseményeiről elsőkézből tudósít és a magyar piac változásait hűen  
közli.

- Piacorientált hírek, információk;
- Teszték, termékismertetések;
- Elemzések, szakmai és szakmapolitikai tanulmányok;
- Cikkek a korszerű PC-s, az ügyfél-kiszolgáló architektúrára épülő, valamint a közép- és nagygépes alkalmazásokról és rendszerekről.

Tarjastés: A COM WARE Kft. és a LAMANTIN GmK. közreműködésével



Németh Tibor Budapesti az AIRBDNE RANGER-haz küldött némi holpot.

1. küldetés: Ha a löszorrekter ajtajára rálovunk, akkor kinyílik, és ha bomogunk, max-ra töltődik a löszor készlet. Ezután robbantsuk fel a rakétát, majd a melléte lévő hordókat is.

4. küldetés: A tisztelet nem szabad megölni, sőt meg kell vódnai. Az elfogása úgy történik, hogy bomogunk a sátorba, és ha bent volt, megjelenik az ajtóban összekötözve. Jöhet a hol.

10. küldetés: Miután kirobbantottuk a börtön ajtaját, VIGYÁZZUNK, mert meg fogják próbálni felrobbantani gránáttal, vagy rakétával.

Szűcs Sándor és Gábor Jánosalmáról is küldött néhány könnyítő tényezőt pár 64-es játékhoz. Uzanjük nekik továbbá, hála nekik, van mivel megtölteni az elsősegélyt.

**Ormus Saga:** Freezo o városokon kívül, C993: HP max., C99E: HP act., C994-95: monay, C996-97: EP (no írjuk FF-rel), C998-99: troops. Szintlépő hely: 123 North, 59 West (Templa of Ghur)

**Ultima 2:** Freeze, majd: 8E16-8E1A: tulajdonságok, 8E1B-1C: HP, 8E1D-1E: food, 8a20-21: EP, 8e22-23: gold. A program BCD alakban jegyzi az értékeket. (ha pl. 96-nek akarunk valamit, akkor 96-ot kell belni, és nem 60-at (hax))

## AMIGA segély

Sinka Tamás Nyíregyházáról legutóbbi levelezőlapján néhány amigás CHEAT-et csempészett be hozzánk.

**MYTH:** Játék közben gépaljuk be: 'SNUFFLECAKE'.

**LOTUS 2:** Írjuk be password-nek: 'DUX' és fantasztikus élményben lesz részünk... (El tudom képzelni — CoVboy)

Caldel Péter Szombathelyről az Addams Family kódjával kopogtatott az ajtónkon. Yikasi

1.VLH1C, 2.VDJ15, 3.?ZR9R, 4.?DY9M, 5.1ZYKF, 6.&ZK98

Vilhelm Balázs a Neuronic c. játék „néhány” pályakódját küldte al. Te jó ég, rem látni a sorokat...

1. —, 2.CIBCLM, 3.HVLATI, 4.TMBFHS, 5.XTOAEL, 6.ZYORZY, 7.TXGFWT, 8.YRYOTX, 9.CCJEYT, 10.FFNZBE, 11.WQXOS, 12.AZMFED, 13.AOXZZ, 14.UOJNOF, 15.VAJDKH, 16.MSILEK, 17.ZAGFNO, 18.VCNKN, 19.EAZXGR,

## PC segély

Áh, már magint kezembe akadt Kísa Ákos Debreceni vorszanyzónk egy kisebb csomagja.

**WOLFENSTEIN 3D:** Az egyes szobákban lévő katonák klcsalegetése: 1.lövünk egyet a pisztollyal 2.egyes katonák csak akkor rontanak ránk, ha észrevettük. Ebben az esetben óvatosan kell előreheladni, majd ha meghalljuk a náci csatekiáltását, gyorsan rántsuk vissza az ogoret, hogy szomból tudjuk lelőni a gazi. Vigyázat, ha forgolódunk, mert ha több katona támad, akkor pillanatok alatt röpítára lőnek, főleg ha van köztük géppityus is.

**SUPRALEX: PLAYER: LST: 00:08:** játékos neve, 12-112: 00= a pálya nincs kész, 01=kész van, 02= skipped, 125-126: hány pályát csináltunk meg.

**XMAS LEYMINGS: 3.level: NILLJCCDCP**

Frank Béla Pestről általában Amiga kódokat fürkész szabadidejében, de legutóbbi levelezésben egy PC kód is rejtőzött. Nézzük tehát a „bombahazat”. Amúgy ezt úgy emlékszem, mintha már gépehem volna, de nincs a PC-s stuffok között, úgyhogy nem kizárt, hogy valamelyik másik gépti-

pusnál ugyanezek vannak. **BOMBUZAL:** BOMB, ROSS, RATT, LISA, DAVE, IRON, LEAD, WEED, RIND, GIRL, GOLD, OPAL, SONO, FIRE, LAMP, TREE, SINK, BIKE, BIRD, TAPE, VASE, PILL, SPOT, PALM, LOGK, SAFE, WORM, NOSE, EYES, HAIR, SIGN, MYTH

**Supremacy:** Freeze után: 5989: food (max. 30000), 5993: monay (max FF FF FF), 598C: minarals, 598F: fuel, 5991: energy

**BattleTech:** Froaze, majd: 1956-1959: pénz

**Magie Candio:** Játék közben freeze. A címek mind a hat karakterre vonatkoznak! 0AFD-0B02: mérgezés, 0B4B-0B50: ha 04, akkor megvan mind a 4 spellbook, 0B57-0B5C: szekma. Ho 01, akkor Wizard, 0B69-0B6F: varázs pajzs, 0BA0-0C84: memorizált varázslatok, 09DA-0AA5: tárgyek, max 24 féla lehet nálunk, 0900-0991: tulajdonságaink. Max 63-at írhatunk mindenhoval A ZIXENN könyv tartalma: ZOFIR: fagyasztás kioldása, ZAPELL: minden ellentétlen út, ZENGRL: varázslat alleni védelam, ZISHOXE: ?, ZEFQAR: robbanás egy 3X3-as területen, ZUTYUN: az allanfelek fém pajzsát és páncélját elperlasztja

**Wizardry 5:** Az Adventurers Inn-ben Freezo! Ha az EP-t emelni akarjuk, akkor először csak az első 2 byte-ot írjuk át FF-re, lépünk szintel amíg lehet, aztán a 3. byte-ot írjuk 0F-re, szintlépés, FF-re, szintlépés, 4. byte ugyanígy. 9D9C-9DA0: 1-es kar, EP, 9D92-9D95: 2-es kar, EP, 9E88-9E8c: 3.kar EP, 9F80-9F83: 4.kar. EP, A075-A078: 5.kar EP, A16A-A16D: 6.kar, EP, 9DA4-9DA7: 2.kar. pénz.

20.YFSNRB, 21.UYUURP, 22.UPVMER, 23.ACYNPG, 24.DUAGDK, 25.TSTIHH, 26.OURFFN, 27.EISYWO, 28.BJDDYO, 29.USENE, 30.AOISW, 31.BVOIMJ, 32.HPWGV, 33.SGKSOP, 34.CVOHAZ, 35.CTLKAL, 38.RILWTK, 37.PVOMRZ, 38.JAOKRO, 39.YAEMVC, 40.DCGUSW, 41.QQMVMC, 42.NVZRPQ, 43.JLRNCV, 44.OBLNKW, 45.HEMMAA, 46.AUAGOD, 47.KFHMAE, 48.UYGMYG, 49.OUICHN, 50.SCBLEB, 51.UDHHU, 52.SGZPVV, 53.ORHMY, 54.OGOUTW, 55.ALAFAJ, 58.PLOOJF, 57.LWTAYS, 58.OLNMZF, 59.YODAOC, 60.XRPXYB, 61.KCSOKS, 62.OXDYMM, 63.EIADJJ, 64.GTJFGS, 65.UJEOPP, 66.UYMHOZ, 67.XJXVDJ, 68.CKHNOJ, 69.DGKYXQ, 70.WTTNRL, 71.FBRRRN, 72.IHGUSO, 73.BDYJPB, 74.FTUVLW, 75.NZWCGP, 76.LAYZVL, 77.WWVUZW, 78.CHXDUF, 79.CVBKPY, 80.JOVDBM, 81.VFPWZA, 82.VQWQOV, 83.RGULOI, 84.JLLEAH, 85.HEEIBJ, 86.JHYVUO, 87.ONNVFJ, 88.ZGLUCJ, 89.MJYENJ, 90.HVZBFP, 91.XGJEP, 92.MBYRIE, 93.RJWZMO, 94.PXSRSX, 95.ECDCTR, 96.NBAHTD, 97.IOEHOY,

**Sriko Fleet:** Flottaválasztásnál Freezo! 6259: Hajó felvételéhez szükséges pontszám. Játék közben freezo. 0FB2: LR hajó alleni rakéta, 0F7E: SR hajó alleni rakéta, 0EE2: AA repülőgép alleni rakéta, 0F16: AS tengeraltjáró alleni rakéta, 0F4A: torpedó, 0FE6: PX hangrobbantó, 0EAE: akna.

**Gunship:** Játék közben freezo! 53D9: Sida-winder, 53DA: Far, 53DB: Halthire, 53DC: Flare, 53DD: Chaff, 53DE: gópagyú, (no írjunk be túl sokat, különben azonnal lezuhanunk!)

**Deean Ranger:** Játék közben freezo! 8295-76mm ágyú (max.99) 8296: Sea Sparrow rakéta, 8297: Harpon rakéta, 8298: mélységi bomba, 8299-Chaff, 834E: fegyverek rongálódása, 834F-computar rongálódása, 8351-motor rongálódása, 8352-páncélzat rongálódása.

**Carrier Command:** Raktárképernyőn freezo! 99D8-assasin rakéta, 99D9-war-bringer rakéta, 99DA-hammerhead rakéta, 99DB-quasar lézer, 99DC-avatar lézer, 99DE-drone, 99DF-manta aircraft, 99EO-walrus AAV, 99E1-anyahajó üzemanyag, 99E2-manta üzemanyag, 99E3-walrus üzemanyag.

**Snowstrike:** Játék közben freezo. 1BA4-ágyú, 1BA5-AAM rakéta, 1BA6-ASM rakéta.

98.PTLGPG, 99.GKJBHH, 100.HKARSZ, 101.JZGIRY, 102.IPPRHB, 103.MNZBEL

**Egri Csaba** Dunaújvároson is Amigát nyűstől, Ime az eredmények.

**ALIEN BREED:** Játék közben írjuk be: ETULEBZ (angol billentyűzetten nam Z, hanem Y), és a következő pályára tesz a gép. Kattassuk meg a számítógépet (a 2.szinten telálható a jobb felső sorokban. Olyan, mint egy PC felülről), majd lépünk bele és írjuk be: ALIENS ARE FAGGOTS, akkor hallunk egy cuppanást és már örök energiánk is van.

**INTERPHASE:** Játék közben írjuk be: Fanny (az F nagy!) és megnézhetjük a játékban előforduló objektumokat.

**BATTLE ISLE:** két extra pálya csak két játékosnak: EUROP, STORM

**SILKWDRM:** Nyomjuk meg az F1-et és az Irányítás kiválasztásánál írjuk be: SCRAP 28. Ez örökélet, és '1-1-' gom-bok pályát válnak.

**The Killing Game Show:** Amikor kilrja, hogy GDOD LUCK stb, nyomjuk meg a HELP-et és megnézhetjük a MAP-et.

pusnál ugyanezek vannak.

**BOMBUZAL:** BOMB, ROSS, RATT, LISA, DAVE, IRON, LEAD, WEED, RIND, GIRL, GOLD, OPAL, SONO, FIRE, LAMP, TREE, SINK, BIKE, BIRD, TAPE, VASE, PILL, SPOT, PALM, LOGK, SAFE, WORM, NOSE, EYES, HAIR, SIGN, MYTH

A következő versenyző ismét Kísa Ákos Debrecenből. Jóé, mintha azt a nevet már hallottam volna valahol... Most mit csináljak, ha minden második levelet ő küldte.

**KGB:** A tárgyakra a kimentett állásban a 6.sector 80-96.byte körül vannak. Ott, ahol láthatóan elkülönül 2 rész (sok 00-val vannak elválasztva), az 1. byte-tól a 15-16.byte, 13.byte: ikon száma, 11-12.: дума a tárgyhöz, 9-10-byte a tárgy neve, és maga a tárgy. (Itt a Mester nem publikálta ugyan, hogy mik is azok, do gendotom, hogy a késbyto-os paramoterek a dumák offset címei. Ha nem, akkor sorry... — DoT)

Az időt a 2.sactor 176-192.byte körül lehet megtalálni (változik). Állásmentés előtt jegyezzük meg, így könnyű lesz megtalálni. (Talán ha megsütnéd volna, milyen formotumban torolja? — DoT) Egy kis tippalmaz — a teendő.

(legalábbis amaddig eljutott Ákos — DoT): Your office: look phone (mindket-től), inspect desk, talk Belov (mindanról). A későbbiekben ha nincs beszélgetési fonat, mindenről kell kárdaizni). Volvov's office: inspect file (asztalon), look phone, talk Volvov (utoljára: Ask about Oolitsin), Corridor: talk Guard/Lyalln. Store: knock door, talk Sergeant/Guzenko. Goto unelo Vanya's: inspect closet (szekrény), look phone, talk Yegor, talk Vanya (kivéve Talk about...; utoljára Talk about KGB). Bedroom: inspect drawer, inspect closet, inspect books, use mirror. Goto Golsin's office! October 17th street: give id card militia man, talk militia man/Coginov, go door. Oolitsin's office: inspect cupboard, inspect transistor radio, inspect window, 2xinspect liling cabinet, inspect trashcan, inspect desk, inspect vase, inspect phone, use phone belov (szerintem az gyanús), talk woman (mindenről) — you say: Why have you come... — for any particular, — you say you may go remember... go door, talk militia man — ask for: The key to Golsin's drawer, go door... Bocsa Ákos, hogy lelőlok, de záróra van! Logközo-lebb innen folytatjuk! — DoT



# SAM & MAX

Nos, ez lenne a Lucastim egyik legújabb alkotása (a legújabb tudtunkkal a Fatty Bear, de azt inkább had-lyuk...). Nem kisebb marhaság, mint a Tentacio, mialra pedig még nagyobb: majdnem 16 moga. Rémületes... Hőseink ozúttal katten vannak: Sam, a nyomozó (egy átlagos jellegű nagydarab kutya), valamint Max, a segédje (egy kevésbé átlagos nyuszi, aki teljesen sebezhetetlen, nem érez semmit, kis méretéhez képest igen nagy ereje van, és tino-mann fogalmazva egy szadista állat). Köt ilyen lóhós valószínűleg mindenkinél alág megrázkódtatást jelent, csöppenjünk akkor bele a programba:

Az interben valami szarolmas tudós fenyeget egy ifjú hölgyet azzal, hogy megöli, de megjelenik Sam és Max, és kezükba vaszik az ügyet. Miután Max letápi a tudós fejét, kiderül, hogy nem is tudós volt, hanem robot, a feje pedig nem tej, hanem lódzított bomba (szegény Max pedig szívesen ettatna szuvenirként). Hőseink ozúttal távoznak (a hölgyet otthagylák a székhez köztöve), majd rövid bomutató után visszatérnek az irodájukba, ahol megszabadulnak a bombától (Sam kidebja az ablakon, és reméli, hogy senki ismerős nem ült azon a buszon). Ebben a pillanatban csörog a telefon. Hőseink veisenyt tutnak, végül Sam győz, kissé sportszerűen módon (kidobja a nyuszt az eblaken). A telefon megbizatast közöl voínuk, valamint azt, hogy az utcán találkoznak egy titkos ügynökkel. Max, aki közben visszajött, reménykedik, hogy mindentéle brutalitása lesz alkalom. Végre elkezdhetünk játszani.

A játék kezelése igen egyszerű: a jobb gombbal választhatjuk ki a szükséges igonkjont, a bal gombbal pedig végrehajthatjuk. Ha olyan ponton járunk a képernyőn, ahol az adott utastás végrehajtható, akkor a kurzor formát vált. Az igók: máskál, vizsgál, folvesz, beszól, használ, hasznél (lór-gyat), romólthetolog mindenkéll tollsmoioket. A tárgyakat úgy lohel igánybe venni, hogy a kóp bal alsó sarkában található debobza clickolunk, ekkor bármelyik cselokvést alvégezhetjük a tárgyakkal (kézbevan-ni a felvesz vagy a hasznél ikennel lehet). Mivel Samot fogjuk irányítani, Maxot úgy kell rávenni valamira, hogy használjuk, mint tárgyat. A kevés igéből ugye logiku-san következik, hogy általában a 'hasznél' igével kell ügyködni. Ennyl a kezelés, hát-ravan még az IO manú, az F5-re jön elő, a többi F-billentyűt meg mindenki totszós szerínt nyemogathalja.

Kozdódjék tehát a kaland. Először is hall-gassuk meg a vadul villogó üzenelrögztítet. Valaki üvöltve közli: kinyomozta, hogy mi voltak azok a barmek, akik nehimentek a lóuten jó múltkorjában, és tal fog jelentoni biablalabla (biztesan Max vezett)... Fi-gyelimünket fordítsuk az egérhuk tolé,

amely Sam szerínt az összes pénzünkét rejti. Vegyük tal a pénzt. A céltábla jó móka, ha telvasszúk a baledobált cuccokat, Sam biztos célzással viszadobja őket (egyszer-re...). Nézzünk át a szebe jobb oldalába. Megnézhetjük Max csótánytenyészetét, ahol a nyuszi rögtön etetést is rendez egy tavalyi szendviccsal. Számunkra inkább a tenyészet mellöttl sötétkamra lesz érdekes, ahol a lámpában egy fekete tónyú izzót találunk. Ennyl értékes lolet után akár távozhatalunk is.

A folyosón rövid intermezzoba botlunk: ahogy elmennánk az ajtó előtt, némi szó-váltás után valaki röpülve távozik, majd követi egy kisebb golyózápor is. Ha a tickóval bármít csinálunk, Max közli, hogy az ezte-len brutalitás az ő feladata, és leléki a sze-rencsöltent. Menjünk tovább az utcára.

Az utcán találunk egy titkos ügynököt (meg-tengetog hütyo táblát, ezeket most nem idézzük, nézzetok meg mindent alaposan), aki nem más, mint egy nyamvadt kismac-ska. Beszélhetünk is vele, de csak annyit tu-dunk meg, hogy az utastások biztos ha-tyen vannak, és tudunk kollono, hogyan jussunk hozzájuk. Nesze, uszítsuk rá Maxot a kis dögrel Max a macsekben történő túrkálás után oló is húzza a parancsot, a macskát pedig oldobja a fonóba. Ezután végre a címhez méltóan — Sam and Max Hit the Road (Use Car, a gyengébbek kod-véért).

Első (első 3) célpontunk a hamburgorrol jo-lótt holtyek. Itt vásárolhatunk egy debaz odossóget, és egy-egy hütyo Sam'nMax reklám-cuccot — kilestőtönv, óltóztót, caibomber (ez utóbbi a torpedó-játék meg-feleltője) (természetesen mindegyikkal al lo-het szórakozni), és az egyik butó előtt találunk egy poharat is. Némi társalgás az el-adóval, és megtudjuk, hogy bármilyen üve-got ki tud nyitni — amikor már voltunk a karnaválen, ugorjunk vissza, kérdezzük meg a Jesse James kezét tartalmazó üve-gől, és máris mlénk a kéz, mindentéle cso-magolás nélkül. Maxre idónként ráló a WC-zhetnék. Beszéljünk az eladóval, mire Max megkapja a mállékholyság kulcsát, amely biztonsági okokból egy reszelőhöz van kötve. Kövessük Maxet, és várjuk meg az üzlet előtt, majd látassuk meg volo a kulcskérdest: meggyőzzük, hogy a beto-snak nem is olyan fontos az a kulcs. Ezek után végre alnyargalhatunk e cirksuzl sá-torral jelölt helyszínrre.

Balóposkoi két rendkívül hütyo kinözetű alakba botlunk: Conroy Buinpus country-sztárhoz és testtőrhoz van szorencsánk (lesz még volók dolgunk), akik némi idióta bájcsevoj után letápnak. Be kollono mon-nunk a sátorba, a tűznyelő viszont azt ollenzi, az ológ nyomatekosen adja nemtet-szósát a tudtunkra. Adjuk neki a parancsot, amit hosszas tanulmányozás után váletle-

nül meggyújt. Így röviden meggyőzi magát az ongodóly igazságáról. Irány be. A sátor belsejét egészsegügl okokból nem írjuk la, ológ megrázó lesz meglátni... Beszöl-jünk a Kushman tivérekkal, akik olpanaszol-ják, hogy a jégbefagyott Nagyláb, Bruno, at-túnt, és eltúnt Trixie is, aki egy másik cirku-szi attrakció volt (állítólag énekelt, bár sz-e-ríntünk a 60 cm hosszú nyaka édekesebb látványossággá lohetett). A tivérek szerínt Bruno rabolta el a hölgyet, és laldjukmeg-hozzukvisszaonokalljukelstb őket. Szedjük össze az olvadt jég mellől Bruno szóróté-nak darabkáját. Érdeklődésünkro tarthat még számot Jesse James keze is, amely egy üvegben lartózkodik. Hagyjuk el a sá-t-iat a másik kljáraton keresztül. Kint me-g-nézhetjük Trixie lakókocsiját, de Sam előbb-utóbb közli, hogy nem tud bemenni. Konst-ruktívabb dolgok után nézve megállapod-hatunk a Wak-a-Rat játéknál. Feladatunk az, hogy a 40-ből 20 patkányt olataláljunk (Maxet is lehet útni, minden eredmény nél-kül). Ha nyerünk, miént egy izzó nőlkül olomlámpa, amibe rögtön bele is tohetjük az otthonról hozott fekete égőt. Vegyük fel a játék mellöttl negytlőencsét, majd másszunk oda a nagydarab ücsörgő hapsi-hoz. Különléle kérdéseket tohetünk fel neki, és kihúzzhatjuk belőle, hogy a Tunnels of Love nevű helyen lelik Brunonak valami ismerősö, akrt kifaggathalunk. Először azonban klpróbaljuk a Cone of Tragedy-t (kérdézzük meg róla). Rendkívül érdekes történes veszl kezdetet: hőseink felkötőzód-nek az említett kúpra, és a kúp... hát, ológ sajátos mozgásokat végez. Mindennek eredményeként Max a menyekben jár, Samot pedig klshanállal kell összeszedni. Miután Sam magához tói, közli, hogy az eddig oly gondosan összegyűjtött szemét mind kipotyogott a zsebéből. Jeeeeeeroo... Ha a degit meklérdezzük a dologról, akkor közli, hogy az Elveszett Holmik Sátorában érdeklődjünk. Az illető sátor a vidámpark első helyszínréről érhető ol, a jobb szolen van. Némli hercahurcra után Sam visszakap-ja a tárgyait, valamint egy bonus objektet is: egy mágneshalat (halmágnost?). Ha megvizsgáljuk, rögtön mutat is egy új hely-színt a tórkőpon, de mi ne sióssunk oda. Hátra vannak még a Szarolem Alagútjai, oda a bódé és a nagy sátor között átmonvo jutahalunk. Úljünk be a hattyúba (hiányzik a csóra...), és már úton is vagyunk. Bent vo-gyuk kézbe a lámpát, ekkor bal gombbal ki-be kapcsolhatjuk. Természetesen császó-rú bekapcsolni, és vizsgáljuk volo a tol söt-töt részert. Először egy kaszás klórtetbe botlunk, majd egy kapcsolótáblába. A ka-p-csolókat Max segítségével tudjuk működtet-ni (történes: Sam beleugrja Maxot a vízbe, majd a vizes nyulat a kapcsolótáblához dörgöll). A hajó természetesen megáll, mi pedig kilöphetünk a partra. Bruno havarja az ajtó mögött lakik. Az ajtó egy érdekes mechanizmussal nyílik: piszkáljuk meg a jobb oldali tickót (Sam meglébalja a szakal-tét), mire lecsap a hólér bárdja, és kinyílik az ajtó (Max erre azt mondja, hogy többet nem beotválkozik, habár odig sem tett soha lyet). Irány be... Mielőtt beszólnék a tuicsa kis flickóval, kapcsoljuk át a kapcsolól, így már újra működni fog e hajó. A Va-kondombarrel lohet hosszasan beszölgetni (Maxet az idegreham korútgelf), omlegeli is egy Shuv-Oohl nevű rokonát, akínok tanóté-kedási helye régóta ismeretlen, de végül arra jut, hogy éhos (ami ológ érdekes, te-kintve, hogy egyolytában zabál). Beszél-jünk vele az édességről, mire olágedetten közli, hogy mindig is erre vógyott, és cseré-be ad egy kulcsot. Olég érdekes kulcs, in-kébb paizsorra emlékezt, de ne vitatke-zunk volo. Végül előad egy történetet, ami-ből kiderül, hogy nem Bruno szöktette ol Trixie-t, hanem fordítva (Trixie-t ol onokórs onutB men), és menjünk már a fonóba. Te-gyünk is így, íránk Trixie lakókocsija. A 'kulcsal' már ki tudjuk nyitni az ajtót (érde-kes stílus...), aztán bemehetünk. Max rö-g-



lón elkezd ugrálni a heverőn, de nem legialkalmazunk vele. A ládában egy kosztümre leltünk, a szekrényben pedig egy papíra, amely valami **Gator Golfklub**ot emleget. **Miam**ben. Ennyit nyom már igazán elég lehet mindenkinek, Irény e jérgény. Először a helyes helyre menjünk. Az autóból kiszálvo érdekes látvány fogad: egy igen ismerős pasas horgászlik iszonyú tempóban, de mirra megtölti a hálót, megjelenik egy halikop-tar, és elviszi a halak javát. A furcsa eseményt tünődve vagyuk fel az egyik vőorét a kút mellől, majd elogyedünk szőba a pocással. A sok hülyeség mellett megtudjuk, hogy a halakat **Minnoaota**-ba viszik, a **Legnagyobb Spárgagolyó Énterembe** (újabb helyszín a térképen). **Sam** megjegyzi, hogy nagyon tiszteli az urat, és minden filmjét látta, de a rendező titkalkozik, hogy távadás Tovább...



A következő helyszín a golf klub lesz. Teljes nevén **Gator Golf Course**: a név találóságaról megjegyezhetőnk, csak nézzük meg a tulajdonos kezét. Vegyük fel a nővényről a furcsa cuccot (tulejdenköppön egy golfloboa-összeszedő), és beszélnünk a tulajjal. Sok hülyeséget mond, inkább lálogasauk el a helyszín hátsó részébe. Egy stégre érünk, ahol ismét összetutunk **Mr. Bumpus**-szal. Némli nézeteltérés után boxmeccs kezdődik: **Sam** & **Max** vs. **Bumpus** gorillája. Az eredmény: **Sam** kitékszik, **Max**ot pedig a lülénél fogva tartja **Lee Harvey**. Miután a nyuszi nem tekint megát vesztes félnek, és hevesen csépol, nagydaráb barátunk elegáns labatővő gyúrja, és **Conroy** az egyik golfütővel beleüti a vízartályba, ohonnan lehet, hogy az alligátorok is elérhetőek (esetleg fordítva...). Miután a páros távozik, **Sam** rosszallását fejezi ki az ilyen tuskó nlakok viselkedéséről, majd ügyködni kezd (közben **Max** az alligátorokat becézgeti kedvesen). A golfloboákkal működésbe hozhatjuk a mindenféle szerkezeteket, de inkább próbáljuk a nyuszt ki szabaddítani. Csoréljuk ki a golfabdás vődrot a halosra (igyonig, bármilyen rómlisztón is hengzik...). Vegyük fel egy golfütőt, és kezdődhet a játék. A vízen letehetünk egy zászlót, az a célzás, a **Swing** ikonnal üthetünk. Minden alligátorral egy vonalba kell ütni egy halat, mégpedig úgy, hogy szép átkelőt alkossanak. Ha mindegyik jól áll, akkor **Sam** automatikusan átkel (ha nem tudjuk, melyik nem jó, akkor próbáljunk boemenni **Max**hoz). Némli óvódás után (**Max** **Sam** golftudását kritizálja, **Sam** pedig loereszti a nyuszt a vízbe), visszakapjuk az irányítást, nyissuk az üvegejtőt, **Max** kiszabadul, és ad nekünk egy újabb adag **Nagyfáb** szőrt, a tartály oldalán pedig megjelenik egy másik eljtő, amely mögött egy kis félgömbre (**Sno Globe**) lelünk, amely a **Mystery Vortex**-bol származik — újabb helyszínt kapunk a térképen. Akár oda is siolhetünk. Ez lényeg egy verázslatos hely: mindanfőle tárgyak lebegnek a föld fölött, még egy budi is áldozatul esett a lovítációnak. Menjünk be a barlangba, ahol a hülyeségek tovább folytatódnak: lebegő tő, hápogó sétatáplco, miegyebek. Van itt 4 db ajtó is, de ezekhez egyenlőre access denled, a méretünk mindig kedvözölönul elokul. Menjünk először jobboldalt hátra, ahol egy tejjel lefelé lőgő szobába jutunk. Először vagyuk fel az újabb **Nagyfáb**-

szőzetet, majd beszélünk az eladónóval. Mivel szinte semmi értelmeset nem tud kinyögni, nézzük meg inkább magát az attrakciót: az **Orvényt**. Próbáljuk ki. Nagyon szép, sőt, a **Sno Globe**-ot is feltölthetjük vele, azonban a **Globe**-hoz nincs dugó. Így valahogy e misztikus izé nem mered bont. Menjünk vissza az előszobába, és próbáljunk szerencsét a tükörnél. Ha hesználjuk, akkor **Sam** szépen bolomászlik, és egy érdekes sebábba jutunk. Itt három mágnes van (piros, kék, sárga), amelyeket ki-be lehet kepcselgetni. Itt körül eor a játékkal kapcsolatos első komoly káromkodásra, ugyanis elég soká tartott, omig rojottunk, liegy a mágnesek által alkotott szín határozza meg az előtérben hozzáférható ajtó színet. Aarrgghht! Kapcsoljuk be a piros mágneset (bal szélső, e mono-moniterosok kedvéért), és menjünk vissza. Most menjünk be a bejárathoz közel piros ajtón. Itt találjuk **Shuv-Oohl**-t, a **Tunnelt of Love**-ban megismert furcsa ürge rokonát. Ha beszélünk vele **Bruno**-ról, akkor kinyögi, hogy régi barátok, és mentális kapcsolatot fog vele létesíteni. Ugy is történik, barátunk felveszi a szívarvany színet (egymás után, nem egyszerre), és elrobegli, hogy **Bruno**-l a **Frog Rock** környékén érzi, meg vészélyben van, de többet nem tud mondani a gyűrűje nélkül, amit a világ **Legnagyobb Spárgagolyójának** éptésekor vesztett el. Irány tehát a golyóbis. Az alsó részen találunk egy házat, ahol valami prof jellegű olakkal jól elboszólgethetünk, de ez is csak a szokásos hülyeségekkel traktál minket. Fordítsuk figyelmünket e spárga felé. Van ugyebár egy golfloboa-összeszedőnk, de hiányzik o vőge. Rátehetjük pl. **Jesse James** kezét, és bár ennek semmi értelme nincs, mégis működik. Ha ezzel benyulunk o gombolyagba, akkor nem érjük el a gyűrűt. Ha viszont a szerkezethez még a mágnesholat is hozzácsatoljuk, akkor a mágnes magához vonzza a gyűrűt, és hallelujá... Menjünk most fel az énterembe a felvonóval. Érdekes jelenetnek lehetünk tanúi, amely során egy szakács halat opri, és a szükségtelen darabokat ledobálja. Ugyet se vessünk rá, inkább menjünk be. Itt egy furcsa fickól találunk (bár ebben a játékban még egy normális kerokter nem volt), aki a változatosság kedvéért csavarkulcsokat hajlít. Ho sokat beszélgotünk vele, ekkor rangetog \$%& megjegyzás kíséretében ad nekünk is egy csavarkulcsot. Most akkor nézzük a távcsövet. Logikus lépésként vegyük fel a lift mellett kilógó vezetőket, és kössük a názókéhez. Rövid elektrotechnikai bemutató után ez meg is történik, és **Sam** közli, hogy az épület forgását **Ludjo** irányítani ezzel az izével. Mielőtt belenéz-nénk, tegyük rá o nagyítólencsét, hogy jobban nagyítsunk (van itt valaki optikus?). Most akkor nézzük... A téjkép gyönyörű, ráodásul mozog. A mozgást úgy tudjuk bolylyásolni, hogy a középső kis mezőben lévő kart állítgatjuk jobb ill. bal clickkel. Az a lönyeg, hogy megkeressük azon a két dolog egyikét (megyilzsgálni akkor tudunk valamit, ho áll a kép), amelyről **Shuv-Oohl** azt mondta, hogy a **Frog Rock** mellett vannak. Ha megvan az első, akkor menjünk tovább, és nézzük meg a következő sziklát, az lesz e **Frog Rock**. Ha megtaláljuk (megjelenik o térképen is), akkor menjünk vissza nyomott felő barátunkhoz, és omlítsuk meg a gyűrűjét. Nagyon örül neki, és azt mondja, hogy tegyük a három **Nagyfáb**-szőrmintát e sziklára, majd óntsuk rá a mágikus port (azt majd od), és csak figyeljünk, valami csodás fog történni. Irány tehát a szikla (hősoink csalódottan állapítják meg, hogy egyáltalán nem hasonlít egy békához...), tegyük rá a szőrókat, majd o port, és figyeljünk. Hirtelen leszál az éj, aztán megjelenik egy csészealj, és elviszi az egész stufot o szikláról. A csillagok konstellációjá viszonl hirtelen megváltozik, és azt mondják "Menjete! **Bumpusville**-be". Ti (a készítő) meg az anyátokba...

Menjünk tehát az Időközben térképre került helyszíntre. Szórákozhatunk a pénzbedobós kúttal, de a lönyeg a házban van. Az előcsernokben megcsodálhatjuk **Conroy** arany, valamint egyéb színekkel ellátott lemezeit, de idővel azért megpróbálhatunk elpályázni jobb felé. Itt egy érdekes, kipárnázott eutót látunk. A melléte lévő parékát ne bántsuk (bár érdemes megnézni az eredményt), menjünk inkább fel az autóra. A párnát megvizsgálva kiderül, hogy bűzlík a hajnövesztőtől, tegyük el, Maradjunk meg fent, és vizsgáljuk meg o könyveket. Találunk egyet, amely az olyan robotok működésével foglalkozik, mint omilyenl már beszélgethattunk az előszobában. Próbáljuk meg felvenni ez ugrade-elt golfloboa-bogyűtőt, természetesen **Sam** az érdeklődve figyelő **Max** fejére ojtí e többszáz oldalas füzetecskéket. Aztán 15 órán keresztül olvasgatjuk... Mire végez, **Max** is magához tér, és vizsgálhat az action. Az autós szobából kilépve az északi ajtó mögött **Conroy** kedvenc gorillája úcsörög, aki ismét hülye beszélgetőpartner lesz, de annyit megtudhatunk tőle, hogy a szobában lévő **Virtual Reality** géppel irányítja o főnöke a ház biztonsági rendszerét. Persze nem enged hozzálérni... Menjünk ki, majd balra, omaddig tudunk. Itt egy érdekes produkcióban lesz részünk, **Mr. Bumpus** előadja dalban, hogy hogyan tett szent onnyi Irőfére (pontosabban nem azt, hogy hogyan, hanem azt, hogy miért) — a háttérben pedig **Bruno** és **Trixie** kísár, neho elektromosan seikontve. Nonó! Miután **Conroy** telép, bokapcsol egy riasztó, úgyhogy ne nagyon lépünk a ténycsikba. Menjünk inkább vissza egy helyszínt. Elvileg itt kell, hogy legyen a takarítorobot (ha nincs, akkor keressük meg). Most fogjuk hasznát venni a könyvnek: **Sam** aktiválja a robotot, és amikor a fejbeütés következtében előjön az agy, valamint egy alaprajz o házról, akkor állítsuk be a dugókat úgy, hogy csak o bal szélső szobát takarítsa. Ha kész vagyunk, akkor click mindkét gombbal (ja, el is felejtettük, a hülye játékokból, valamint a kilátóban a távcsőből is így kell kilépni). A robot elrohan takarítani, a riasztó megszólal, **Lee Harvey** pedig borohan (**Sam** szerint tiszta pavlovi viselkedés...) — szabad az út a VR géphez. Használjuk o gépet. Wow! A sziklából húzzuk ki a kardot (közben láthatjuk, hogy **Max** kisd, hmmm, éldozatul esik **Sam** próbálkozásainak), majd menjünk a barlanghoz. Előjön egy sárkány, emellyel meg kell küzdönnünk. Váltsunk a kardra, és clickölünk valamint a sárkány mögé. Ha jó helyre ment, akkor láthatjuk, hogy **Sam** felszeleteli a rondó virtuális hullót jo valósgóban pedig **Max**ot lőbolja vadállati módon). A sárkányból csak o szíve marad. Ezt vegyük fel, találunk benne egy kulcsot. A sárkányból csak o szíve marad. Ezt vegyük fel, találunk benne egy kulcsot. A sárkányból csak o szíve marad. Ezt vegyük fel, találunk benne egy kulcsot. A sárkányból csak o szíve marad. Ezt vegyük fel, találunk benne egy kulcsot.



Utazunk is szépen a buli színhelyére. A szállloba az eutó mögötti ajtón tudunk bemenni. Az előcsernokban találkoztunk egy barátságatlan **Nagyfáb**bol, aki nem enged be a buliba, valamint egy híros színásznó-

val, akivel el lehet beszélgetni, és ad utána egy csomó aláírt brosúrát. A brosúrákat megvizsgálva két új helyszínt is kapunk: az egyik egy **dinoszauruspark** (noesak, noesak!), a másik pedig valami bomlott **korté-szel**. Látogassuk meg először a **korté-sze-tet**. Hőseink megdöbbenve tapasztalják, hogy itt a zöldegség híres emberek arcaira emlékeztetnek (ez lenne az emberarcú szocializmus mozgógazdasága? (huhh, da rossz vicc volt...)), sőt, egy tábla szerint fénykép alapján nemesítést is vállalnak. Adjuk tehát oda a hősgynök a **Conroytól** lopott **John Muir** képet, aztán fordítsuk figyel-münket a nagy country-stízt ábrázoló, padlászra emlékeztető növényre. Az al-adó szerint véletlen balosot okozta ezt a formát, és nem tud mit kezdeni velük, azóta az összes így nő... Vagyuk tol a terméket, és menjünk **Bumpus** úr házához. Az autós szobában ugyabár volt egy poróka, amit nem tudunk felvenni a riasztó miatt. Viszont nekünk 3. próbálkozásra **Max** nagy nehézen kinyitotta, hogy a riasztó súlyzáreny. Csaróljuk ki a parókat a noványre — nagy **Indiana Jones** action veszi kezdetét... **Sam** megszarul és elteszi a parókat, a tanító pedig fosulnyad, és **Sam** fejét két nyíl találja felibe. Tapodókorongos... A riasztó persza beindul, **Lee Harvey** meg is jelenik (lényileg pavlov Jelleget a dolog...), és kldob minket. Viszont végre miénk a poróka. Menjünk most a **Jura... őslényparkba**. Először látogessuk meg a két negyméretű dinót (ez egyik egy **T-rex**, a másik meg mammutnak tünik — hát az mondjuk nem egy tipikus dinoszaurusz...), a kultúráldás kedvéért beszélgetszük is őket a mellettük talált gombok segítségével. Meg lehet nyugodni, idővel mindkettőt elrendezzük (talán a játékokról sem szerették a **Jurassic Park** című, filmnek nevezett formedvényt?), egyelőre a mammut kerül sötét. **Sam** megállapítja, hogy pont olyan szőre van, mint egy **Nagy-lábnak**. Ollónk ugyan nincs, de ilyen cíolokra **Max** is alkalmas — "biztatásunkra" előg rondos lazónigazítást tart az ósomiósón (azt látni kell...), mi pedig egy csomó szőrel leszünk gazdagabbak. Menjünk vissza a bejárati képhez, és fordítsuk figyelmünket a **Bungee-zó** tömeg felé (érdekes, a közismert sziklába faragott fejek orrtyukalbal ugrálnak ki, természetesen olénkzöld kötelekkel...). He oda-megyünk, először egy kátránytárhoz jutunk (ld. **Gyűrűkúra**), amibe kis köykök csúzdáznak bele, de a tő felett lódnként megjelenik egy-egy ugró is. Menjünk fel a jobb oldalon található léttel, és lntörjüvoljuk meg a hőlgylet, akiről kiderül, hogy olimplál bejnk a sportágnak (azonkívül Jgenesák ki akar kezdeni **Sam**mel a kis szodómás), és elmondja az elepevolket. Öltözzünk be a peraván megéitt, majd végezzünk nómi étalakítást egyik jól bevált szarszámunkon (nem kell megijedni, szó sincs körbemetélésről...) — tegyük a poharat a góffleoda-bagyújtó. Most erőshsük a kötelet a derokunkhoz, és **Sam** mér ugrik is. Gyűtsünk egy kis kátrányt az újonnan alkotott osztközzel (nevet inkább nem ad-nánk neki), és azok után végre elhagyhat-juk az egész nyavalyás parkot (de majd még visszajövünk)... Menjünk most vissza a **Nagy-láb**-bui színhelyére. Az órkódó **Nagy-láb** fájlaia a lábát — hátha tyúkszem, edjuk neki a reszelőt, igazunk volt, tényleg tyúkszem, barátunk halásan közli, hogy edósunk. Öltözzünk be e női ruhába. Az ór azt mondja, hogy jobb átea kellene. Nos, akkor gyértsünk **Nagy-láb** jelmezt: Kenjünk ragasztót a mammutszőre, majd az egész ragacsos ízeit tegyük a ruhára. Az alkotás-hoz erőshsük hozzá **Conroy** parókáját, és kész is az álruha, ebbe már boótfőzhelünk, majd irány a báterem. Bent a **Főnagyláb** tart beszédet az óket fenyegető veszélyek-rőlbleblatla, miután befejezte, mi is be-szélgethetünk néhány jelenlévővel. Csupa hülyöságot mondanak (szokás szerint), da most még csak el sem lehet hinni a hallot-

takat. Szadjuk fel a borosüveget, és távo-zunk észak falé a hátsó ajtón. Itt egy bazi nagy hűtőkamrát találunk, eldelán pedig egy jegpiszkálót, azt vagyuk fal. Most akár lávozhatnánk is, de megjelenik **Conroy** (meg persze **Lee Harvey**, az elmaradhatat-lan pulikutya is), és el akar togni minket, mint értékes darabot a gyűteményébe. Ko-molyan is gondolja a dolgot, mert elküldi a gerillát hálólét, de meg valami hülye mag-nessal fogtatart minket. Próbálhatjuk győz-ködni, hogy nem vagyunk **Nagy-lábak**, de nem hiszi el a dolgot. Akkor talán vagyuk lo a ruhát. **Max** észrevétlenül elslisszol, és kinyitja a fagyasztoháma ajtaját. **Lee Harvey** visszajön azzal, hogy otthohagyta a hálót, **Conroy** azonban lalkasen leugatja: most ók öllöznek be **Nagy-láb**nak. Öltözölke gyanánt a fagyasztoét szemelik ki maguknak... Használjuk **Max**et az ajtón, erre a nyuszi rácsukja barátainkra, ók meg szépen átmennék jégkockába. Megjelenik **Főnagyláb**, és érdeklődik, hogy ugyan mi a fanét karszunk mi itt. **Sam** közli vola, hogy épp most mentettük meg az összes **Nagy-lábat**, mire az órog főnök meghalottan közli, hogy az esetben tisztelotbal vónné volasztanak bennünket (lO az egókban...). El is vlsz minket a madencéhez, ahol négy totemoszlop áll — azak az oszlopok rejtik a **Nagy-lábak** megmanakülését, de nem tudják a titkukat meglojteni (ha az okára vagyunk kíváncslak, csak beszélgetszünk ol egy kicsit **Bruno**-val...). Természetesen az is a mi nyakunkba szakad.



Lássunk akkor hozzá. Az első oszlop **Sam** szerint valami tornádót ábrázolhat, arról persze (?) eszünkbe juthat a **Mystery Vortex**. Amikor legutóbb ott jártunk, még nem tuduk a **Sno Globe**-ban tartani az ór-vényt, da azóta gazdagabbak lottünk pár cuccal. Menjünk e **Lognegyobb Spárga-gómb**hoz, fel a kilátóba. A tekergetónak adjuk oda a jégpiszkálót, mire e hülye ké-pességével dugóhúztót csinál belőle. Ezzel szadjuk ki a borosüvegből a dugót, és dug-juk a **Sno Globe**-ba. Most menjünk **Mystery Vortex**-be, próbáljuk ki az ór-vényt, és közben tölsük meg a **Globe**-ot. Nagyszaru...

A második oszlop valami brutális méretű fogson ábrázol. Ez akár egy dinoszaurusz (pl. egy **T-Rex**-é) is lehet, de egyelőre ne sl-össünk a perkbá. Előkészületi jelleggel ke-ressük meg halászó barátunkat, pontosab-ban nem őt, hanem e melláta lévő műha-let. A hal alján van egy érdekes csever, ezt lazítsuk ki a meghajlított csavarkulccsal. Most másszunk bele a halba, és pakoljuk be **Max**et is. Nagy rugdalózás kezdődik, aminek következtében e hal lepettany, és a horgász felé úszik. Némi rémüldözés és egyebek (horgász a pácban?) után a ron-dázó úr kifogja a bazi nagy halat, majd drá-malan elsüllyed. A halót persze megjelenik a helikopter, és hőseinkkel együtt elszállítja a **Lognegyobb Spárgagómb Étterembe**. A vagdalkozó szakács egy pillantást vet a halra, majd bemegy egy nagyobb kését. Ezalatt **Max** segítségével metéljük el a **Spárgagóhyó** leelőgő végét. Erre persze megjelenik a szakács egy mindon közpzelet felülmúló késsel, mire hőseink jobbnak látják leugrani. Miután túlölük az esést, **Max** érdeklődik, hogy hogyan jutunk a kocsi-

hoz. A megoldás egyszerű: az autó mária landol a szokott parkolóhelyen. Most irány a **őslénypark**. Menjünk a **T-Rex**-hez, és dobjuk a kötelet a fegazatára. A kötél másik végére **Max** kerül. **Sam** kalapácsvető mutal-vány helyett csak az autótól hajtja a nyulat, majd odetöki a kötelet a járgányhoz, **Sam** becsukja az ajtót, és... a továbbiakkal jótó-kony homályt fedl, de kapunk egy nagy fog-at, valamint **Max** megjegyzi, hogy nam lett volna fontos előtnl azt a csapat biciklist...

A harmadik oszlop egy ürgét ábrázol, aki egyrészt **John Muir**-ra hasonlít, másrészt zöldegségekkel van körülvéve — mehothunk a rendelkezésünkre a **korté-szel**hez. A negyedik oszlop egy kopasz és egy dús hajú fazont ábrázol — hajnóvosztónk óp-pen van.

Megvan tehát mindon, korossuk meg e fő-nöket (a totemoszlopok helyszínein jobbel-dalt araszolgatva érhetjük el). Adjuk neki sorban a tárgyakat: **Sno Globe**, **dinoszau-ruszfog**, **John Muir zöldeág**, **hajszeszos párna**. Mindegyiket kellő hókuszpókusz után bedobja a vízbe, a megfelelő oszlopok pedig serra oltúnnek. Végül már csak egy dolog kell a varázslathoz: egy áló **Nagy-láb**. A főnök éppen tragikus felhívást készöl in-lézni a néphez, amikor **Max**nek eszébe jut a fagyasztoit "**Nagy-láb**": **Conroy** & **Lee Harvey**. Elő is hozza, és bele is dobja a jég-tömböt a vízbe. Oriási varázslat következik, melynek során az USA nyugati részét el-árasztják a tenyófák. Mindenki happy (**Bruno** és **Trixie** pl. **Vegas**-ba készülnek, ha azok a rohadt fák szét nem rombelkék), a főnök pedig megajándékozza hősolnket (hmmm). Végül visszatérünk az aggdóó **Kushman**-brothers-höz, akiknek **Bruno**-kánt odaadjuk a **Conroy**-**Lee Harvey** alkotás **Nagy-lábat**. Nagyon örölnek, bár az egyikük kételkedik, hogy vajon **Bruno**-nak mindig négy keze volt-e...

A dolog legyégén jön a credits-lísta (sok-sok marhasággal), valamint lehet lövöldöz-ni az előtérben alvonuló porcelánfigurákra. **Game Over...**



Egy kicsit nehéz helyzetben vagyunk a játék értékelésénél. A grafika nagyszerű, a hangok és a zenék szintén jól oltal-tak, és szerény véleményünk azorlnt (pontosabban az én szerény vélo-ményem szerint — **Bryan**) az a játék ak-kora baromság, hogy mindon eddigi al-kotáson tútasz. Egy kis probléma a já-tékmonatben rejlik: az olejón minden ba-junk volt a játékkal, mert annyira könnyű volt, hogy az már szinte rőhej. Aztán kö-vetkezett egy-két vadabb dolog, ott már sok gondolkodásra volt szűkese. Végül is jól oltotunk a gámmol. Az igaz "pro-bléma" a "rövid" végigjátszás: a **Monkey 2**-vel vagy 5 órát el kellett tőteni, a **Tentacle**-höz elég volt olyan 3.5, ehhez pedig namlgen kell több 2-2.5-nél. Mind-ennek ellenére a **Sam** & **Max** a dömping-szerűen megjelenő, unalmasnól is unal-masabb játékokzónból még így is maga-san klemelkedik, da he így fog folytatód-ni a dolog, annak nem lesz túl jó vége. Pleasa, drága **Lucas**rtis, legelőbb még bennetek lahossen megbizni...

• **Bryan**





### 3. Excalibur

Az öt felső átjáró segítségével a SWORD szó rakható ki. Ha ez sikerült, 5000 pontot kapunk.  
Ha a két lándzsás átjárón áttörjük a labdát, akkor rövid időre meggyullad a csillag célpont.  
Ha eltaláljuk mindkét céltáblát, akkor a középen lévő EXCALIBUR feliratbot meggyullad egy belő.  
A labdavisszalövő (a pálya szélén, ahol ki-mo-hat a labda) akkor működnek, amikor a csillagokban lévő gyémántok világítanak.  
Ha meglőjük a pályán lévő labdát, az felra-pul a rendelkezésére álló sávban. Minél magasabbra repül, annál több pontot ka-punk.  
Ha a bal oldali lándzsás átjárónál lévő for-gó lapot eltaláljuk, az a labda sebességétől függően elkezd porogni. Minél tovább pór-óg, annál több pontot kapunk.  
A bal oldali céltábla 1000 pontot ár, de ha mindkét céltáblát eltaláljuk, és belelőjük a labdát a súllyesztőlyukba (kb. a pálya közepén van), akkor 5000 pontra nő az ér-táko, ha pedig ktrakjuk az Excalibur felira-tot, akkor 10000-ra.

### 4. Crash and Burn

A három körből álló versenyt kell megnyer-nünk.  
Az első, majd a következő körökhöz lőjük be a labdát az összes súllyesztőlyukba.  
A célvonal-súllyesztő (bal oldalon) bekap-csolásához lőjük fel a labdát mindkét rámpára, majd lőjük meg a karakat (jobb fent). Amikor ég az a lyuk, üssük be a labdát a harmadik hely eléréséhez.

Ha eltaláljuk az ütközőt (a bal felső sarok-ban), 50 ezer pontot kapunk, és 1 millióval nő a jackpot.

• **Pit Stop** (középen, a felső harmadban ta-lálható lyuk) — Ha mindkét rámpán ve-gigigment a labda, ez megjutlad. Ekkor lő-jük be ide a labdát. Ezután 15 másodper-cünk lesz, hogy eltaláljuk a bal oldali rámpát. Ezért 5 millió pontot kapunk.

Ha a jobb fent lévő kerákon lévő lyukba nyolcszor belőjük a labdát, egy extra labdát kapunk. Ha ezután még nyolcszor altalál-juk, nagy bonust szakad a nyakunkba.  
Ha a jobb oldali rámpa nem világít, akkor 100 ezer pontot kapunk érte. Ha 240 mér-földes sebességnél gyorsabban lőjük fel a labdát a bal oldali rámpára, a jobb oldali világítatlant kezd, és ha lőjük a labdát, ak-kor bezárja (Ball Lock).

• **MPH Rámpa** (a bal oldali rámpa) — A rá-lótt labda sebességétől függően (0-300 mph) kapunk pontot.

### 5. Magic

Ha a labdát belőjük a felső lyukba, kigyul-ladnak a piros ütközők. Ezek ilyenkor 100 pontot érnek.  
Ha összegyűjtjük a MAGIC felirat betűit, 10000 pontot kapunk.

A középső piros céltábláért a világító láptól függően kapunk pontot:

|           |            |
|-----------|------------|
| Kör ész   | — 100 pont |
| Trofi ész | — 200 pont |
| Pikk ész  | — 300 pont |
| Káró ész  | — 400 pont |

Ha eltaláljuk a bal vagy a jobb oldali ütkö-zőt (lent), akkor az égő kártya vált a követ-kezőre.  
Ha a fenti sárga ütközőkapcsolót (bal oldalt a sárga céltábla mellett) találjuk el, kigyul-tadnak a sárga ütközők. Ezek ilyenkor 100 pontot érnek.

Ha a labda jobb vagy bal oldalon megy ki a pályáról, 1000 pontot kapunk.  
A bal oldali sárga céltábláért 50, 75, majd 100 pontot kapunk.

Ezt a flipperprogramot, ugyenúgy, mint a SilverBell-t, az Epic Megagames készítette, a kivitelezés ezért nagyon hasonló. A játé-kot maximum négyen játszhatják. Nyolc pá-lya közül lehet választani:

#### 1. Android

A cél az android életrekelése. Ehhez üzembe kell helyezni és aktivizálni az összes alkatrészt, majd installálni és tesztelni a programját.

• **Skill Shot** (A képernyő tetején lévő kis át-járók) — Ha belőjük a labdát a villogó átjáróba, 2 millió pontot kapunk. Ha ösz-szegyűlnek mind a négy pont az átjárók fölött, 1 millió pontot kapunk.

• **Computer Link Ramp** (A jobb oldali rámpa a képernyőn) — A rámpára lövéssel az androidhoz kapcsolódik a számítógép, és aktivizálódik a bal oldali rámpa.

A labdát először lőjük be a jobb oldalt lévő lyukba, majd a baloldali célpontokat (a felon) találjuk el, azután ismét lőjük be a labdát a jobb oldali lyukba. Ezáltal ak-tivizáljuk az egyes rendszerokat.

A rendszerek teszteléséhez lőjük a labdát a baloldalt fent lévő lyukba (egy út vezet hozzá).

• **Computer Ramp** (A képernyő baloldalt lévő rámpa) — Ezzel a rámpával keltethetjük életre az androidot, miután az összes programot installáltuk hozzá.

A Computer rámpa aktivizálásához lőjük a labdát a jobb oldali rámpára. Ezután kezdhetjük el a programok installálását. Ehhez meghatározott alkalommal kell lő-lőnünk a labdát az egyes rámpákra.

Az egyes üzonatok jelentése:

**SHOOT RIGHT RAMP TO LINK TO COMPUTER** — Lódd a labdát a jobb oldali rámpára.

**BASIC IO — SHOOT ALL RAMPS** — Mind-egyik rámpára lódd fel egyszer a labdát.

**AI — HIT ALL RAMPS AND TARGETS** — Találd el az összes célpontot és lódd fel a labdát az összes rámpára.

**AI2 — SHOOT RED TRIANGLE PATHS** — Lódd fel a labdát a piros háromszöggel jelzett utakra.

**DATABASE — HIT ALL SINK HOLES** — Lódd be a labdát az összes lyukba.

**ACTIVATE — HIT ALL TARGETS** — Találd el az összes célpontot.

#### 2. Pot of Gold

A cél a szivárvány végénél lévő aranyak összegyűjtése azáltal, hogy előrehaladunk a szivárvány színoln, koboldokat és nyúltá-bakat gyűjtve össze.

• **Rainbow Lane** (A képernyő két szélén haladó, fent kanyarodó út) — Ha azan át-lőjük a labdát, bonus pontokat kapunk.

• **Bullseye Targets** (Színes korongok a pálya különböző részein, a továbbiakban céltáblák) — 100 ezer pontot kapunk ezekért. Ezek segítségével juthatunk előbbre a szivárvány színoln. Ha mind a három eltaláljuk, elképünk egy koboldot.

A különböző színok:

• **Lila** — Ez a kiindulási szín. A továbbha-ladáshoz gyűjtünk össze egy sorozatot az oldalt lévő négyfélelőli löherás célpont-ból (Ezenlül : célpontok), lőjük a labdát az egyik rámpára, majd találjuk el egy céltáblát.

• **Kék** — Az előrejutáshoz gyűjtünk össze egy sorozatot az oldalsó célpontokból, majd a labdát lőjük kétszer a rámpákra.

• **Zöld** — Lőjük a labdát a súllyesztőlyukba (a két rámpa tövé-nél), azután háromszor a rámpára, majd találjuk el az egyik céltáblát.

• **Sárga** — Lőjük a labdát a szivárványútra, hogy kigyulladjon az extra labda lámpája. Az előrejutáshoz gyűjtünk össze egy sorozatot a célpontokból, lőjük a labdát háromszor a rámpára, majd a szivárvány átjáróra, és végül találjuk el az egyik céltáblát.

• **Narancs** — Gyűjtünk össze mindkét célpontsorozatot, majd lőjük a rámpára a labdát háromszor, azután egyszer a szivárványútra, majd az egyik céltáblát talál-juk el.

• **Vörös** — Szerezzük meg a tázék aranyat.



6. Jungle Pinball

Amikor összegyűjtjük a jobb oldali, kék célpontokat, leesik egy alma a fáról. Amikor mindegyik alma leesett, kigyullad a jackpot.

Ha összegyűjtöttük a bal oldali célpontokat, kigyullad a bal felső süllyesztő. Ha ezután belőlük ide a labdát, kigyullad a bal oldali rämpán a nyíl. Ha ekkor rálőjük a labdát erre a rämpára, a következő események valamelyike történik:

- **Jungle Hunt** — Minden célpont 100 ezer pontot ér. Ha mindet eltaláljuk, 3 millió pontot kapunk.
- **Treasure Trove** — Minden célpont 180 ezer pontot ér. Ha mindet eltaláljuk, 6 millió pontot kapunk.
- **Double Jackpot** — A jackpot 10 millió pont.



Köszöntök minden kedves ember, tünde (ezért már itt is kijön a fejelmélet), féltünde, törpo (moetnoműgy), félszörzet, gnóm (ld, előző), ork, fél-ork... etcelara Olvasó! A dolgok állása szerint az AD&D-RPG-FANTASY teljesen beleette magát a fiatalok agyába (ami nem baj, hiszen mindenképpen szerető kiskorában a meséket. Azért érdekesen néznének, ha veleki megjelenne egy „101 népmesévol”, da ha e Gyűrűk Urát, az alsó Igazi fantasy-t, olvassa, ekkor no problem), ezért egyre többen keresnek egy közérthető és tartalmas magyar információt, a szemlőgép és „ólo” csoportban játszott játékokhoz/ról. EZEN SZERETNEK SÉGITENI. Ettől kezdve — no meg persze ha Ti is akarjátok — alindulna egy sorozat, ami egy összefoglaló képet szeretne adni. A szemlőgéppel játszott játékok (pl. 16bit; Eye Of Beholder, Ultima sorozat, 8bit; Kryn trilógia, Bard's Tale...) 101val egyszerűbbek és gyorsabbak, mint az „ólo” csoportjátékok, ám az utóbbi sakkal alkotósszerűbb és változatosabb, hobér „csak” lelki szomunk előtt jelenik meg egy gusztyustalan tróli, a táj, egy soxy ott náci (asszociációkból Sósill Gusztyustalan - „domberulatok” - soxy...), stb. Da akár géppel, akár társainkkal játszunk — itt lényeges óo alep-

Ha összegyűjtöttük a jobb tont falatható I-II-III célpontokat, kigyullad a jobb felső süllyesztő. Ide belőve a labdát a jobb oldali rämpa fog világítani. Ha a labdát erre a rämpára rálőjük, három esemény történhet:

- **Beehive** — Ha a bal oldali, klyóval jelzett útjárón átlőjük a labdát, a számlálón megmaradt idő milliószorosát kapjuk.
- **Jill Adventure** — Lőjük e labdát a rämpára, mielőtt lejár az idő, és így 5, 10 vagy 50 millió pontot kapunk.
- **Jelly Fish** — Lőjük meg a forrást a pont növeléséhez, majd találjuk el időben a medúzát, így egy csomó ponthoz jutunk. Ha belőlük a labdát a béka/hangya lyukba, kigyullad egy betű az egyik falrattól. Mikor összegyűlik a szó, 1, 2 vagy 3 millió pontot kapunk.

## 7. Deep See

Ha belőlük a labdát a zátonylyukba (középen a felső harmadban lévő lyuk), az 50 ezerrel induló bonus 50 ezerrel nő. Mikor alérjük a 300 ozeret, klygullad a kincses rämpa (a bal oldali rämpa), és megkaphatjuk a kincset. Ha tízszer felöljük a labdát a kincses rämpára, egy extra labdát kapunk. Ha még tízszer, megkapjuk a kincset, majd ha még tízszer, akkor a jackpotot. Amikor világít, és rálőjük a labdát, bdnus pontot kapunk, smi 5 millióval növekszik. A bal oldali célpontokat eltalálva 50 ezer pontot kapunk. Ha mindet eltaláljuk, a kincs értéke 1 millióval nő. Ha eltaláljuk az összes süllyesztőt, klygullad a „levégőtöltő lyuk” (a jobb oldali rämpa alján). Ha ide belőlük a labdát, újratöltődnek a légartályok, és 5, 10 vagy 15 millió pontot kapunk. Ha a labdát felöljük a mýalarok átjáróra (bal oldalt, a rämpa mellett), klygullad a jobb oldali rämpa. Ha ötször végigmegy azon a labda, az útközök értéke 4-szeresére nő, 15

másodporcra. Ha tízszer átlőjük ezen az átjárón a labdát, klygullad, és ha ezután még egyszer rálőjük, 5 millió pontot kapunk. Ha eltaláljuk az „elsüllyedt hajó” lyukat (a jobb oldali rämpa alatt), vrszaszámlálás kezdődik. Lőjük bele a labdát az idő lejána előtt. Ekkor növekvő bonus pontot kapunk, ami kezdetben 1 millió. Miután az összes időre menő eseményt teljesítettük, elérhető lesz a jackpot. Ezek az események a következők:

- **Shark Attack** — Lőjük be a labdát a „levégőtöltő lyukba”. Ha sikerül, 10 millió pontot kapunk.
- **Diver** — A kincses rämpára kell tellőnünk a labdát.
- **Danger** — Az „elsüllyedt hajó” lyukat háromszor el kell találni.
- **Timer** — Lőjük be a labdát a „levégőtöltő lyukba”. Ezért 8 millió pontot kapunk.

## 8. Enigme

A pálya négy szintből áll. A feladatok a következők:

- 1. Szint**  
Találjuk el a piros gyémántokat egymás után, majd a piros cipőt. Kerüljük el az aknét. A főbb tárgyak eltalálásakor extra pontokat kapunk.
- 2. Szint**  
Találjuk el a pálya közepén lévő téglákat, majd, amikor megjelenik, a sárga gyémántot.
- 3. Szint**  
A kis fehér gyémántokat találjuk el, elkezdve az aknákat és a csapdákat. Az utolsó gyémánt eltalálása után go tovább.
- 4. Szint**  
Találjuk el a négy gyémánt célpontot. Ha kihagytuk az összes gyémántot, lőjük meg a macit és a következő sorozat célpontot. Amikor megjelenik a „Bell Lock”, lőjük bele a labdát, hogy a következő szintre jussunk.

• DINO

# Fantasy rout

vető infokat fogunk ismertetni, később meg különlegességeket. Roméljuk ennyit po... irogatás megéno bevezetőnek, akkor kezdjük. de előtte még annyit, hogy nem árt pár „szakirodalom”. Valahogy ott kell kezdeni... MAGYAR könyvek: Gyűrűk Ura, A bábo (The Hobbit), DARGOLÁNC — Sárkányerde Krónikák, Rózsze Lovagja — kötetek, Tűzokádó Sárkény, Kéosz — 4 kötet (Kéosz Szeva, -Szívo, -Eve, -Kéosz). Ezen kívül van még pár rakás, no meg egy edag angol nyelvű kódex, stb. NOS, AKKOR vágjunk bele:

Egy játék egy képzeletbeli, általában a középkori időző világban játszódik. Csoportos játékokban ehhez kell egy Dungeon Master (DM), aki magát e szintet el képzeeli. Minél jobb a fantáziája, annál érdekesebb lesz maga a játék. Gépen az természetesen előre adott, s végül is a gép és a programozók a DM-ek. Saját es esetleg is lenünk, -eink céljaiért, az egyetemes lőlet és rosszért (az az egyik hátránya a számítógépes játékoknak, hogy én mag nem látom játékok, amiben a Világ olpusztításért lehetett volna küszködni...) harcolunk, mi és a csapatunk (vannak Olfan játékok, ahol egy idolog egyedül kell kolbászolnunk, és később — esetleg — hoz-

zánkcsapódik pár dude), mon a világban sok, különböző erősségű szörny, ellentét van. Az, hogy különbözőek, nem csak a fajták közötti különbségeket jelenti. Itt arról is van szó, hogy egy középkori világban, ami hemzseg a sárkányoktól, stb simán átcsoportosíthatunk egy jövőbeli világba, ahol robotokkal kell megküzdenünk, esetleg egy mosteni típusú világba, ahol katonák gépisztólyal esnek nekünk, miközben mi ott állunk egy szál bórszerkóban, karddal, pár cuccal... ha mondjuk borbárok vagyunk, de akármi lehetünk (gépen néha adott a karakter). Persze akármiilyen világ lehet, ez a DM-től (vagy a programtól) függ. Karakterünk összehúgo meghatározott, de fejleszthető, ez a játék lényege — minél több harc, küldetés, stb., onnál több tapasztalati pont, ügyesség, stb. járul. Csaporjátékban ki kell dolgozni a karakter teljes hátterét, mint egy önleletrajzot. Minden e fantáziátokon múlik, a mellékletek álló karakterekre, havorokra pedig úgy kell tekinteni, mint a nekik, a játékban megfelelő személyre (azentűl kavesszer írom oda, hogy gépen ez más-hogyan van. Erre mindenki rájön mege, csak a fontosabb eltéréseknél firkantok...). A szabályosságához NEM kell szigorúan ragaszkodni, egy, a iDit szolgáló embernek is vannak pl. rossz napjai, stb., nem?! A csoportjátékokban a játék létfontósága a dobókockák, amikkel meg lehet határozni a kút. pontokat, történéseket. Be kell szorozni 4-6-8-10-12-20 és 100 (ez utóbbi lehet pl. két tízes is)-oldalú dobókockákat, de egy számítógépes AND-függvény is megteszi (GONDOLOM ohhoz nem kell magyarul, da ha igen, és sokan kérték, okkor...). Most kissé beleugrunk a dolgokba, de sammi probléma, pár szám után a „legdilettánsabbok” is megvilágosodnak... szóval okkor jönnek FONTOSABB

**EMBER (Human):** mit is lijunk. Optimistán megfogalmazva nézzünk körbe a Világban, és pontos képet kapunk. Pesszimistán is. Az emberek között viszont legalább nincs akkora széltúzás, mint a többi faj között... Az összes tünde, törpe, gnóm, félszerzet fajtáktól, a fél-tündéketől tartózza.

**TÜNOE (Elf):** nagyon hosszú ideig élnek, 1000 év felett. Nem túl magasak, testük kidolgozott, szájkas — erősek, gyorsak és ügyesek. Legjellegzetesebb fülük, ami cimpe nélküli és hegyes, nagy. Szemük mandulavágású, tekintetük éles. Szeretik a természetet, hiszen benne és vele élnek. Szépség és esztétikakorekésük, az értéket is, hiszen rengeteg szépet láthatnak életük alatt... és rosszat is, emiatt túlnyomórészt a IO! ügy azolgalatában állnak. Sokat ünnepelnek, táncolnak, énekelnek. A pénz számukra nem Ollen csábító, hiszen megtanulták és tapasztalták igazán értéket (akkora baromeágot!!! Pénzen pl., mert más véletlenül nem jut eszembe; el lehet monni INNIII) (Pl. azóke kaolát — CoVboy). Intelligensek, ezért is képesek nagyrészt ellenállni a bűvölő és altató mágiaoknak. Az ifj és ifjú a kedvenc és legjobban kezelt legyverők, mivel szemük nagyon éles, este is látnak, az élőlények höklugárzását, vörösés képét, meggyarul inmlitátusuk van (tudom, tudom; egyezérűbb lett volna azzal kezdeni), de ezt megzavarhatja a csoporttársaik tömverje. A rövid kardokat és a mágia is kedvelik és használják. Ha csak félszerzetekkel és tündékkal van, akkor nehéz megkapni, mert mindkét fajta kitűnő rejtőzködő és remek hallású, látású. Az erdőben szinte észrevehetetlenek... nyomuk a földön szinte láthatatlan, még saras ládában is ezúttal feltettlen őket követni. Légiesek és nagyon bírák a gyűrődést, nem lárnak ki.

• **Víz tünde:** a tündék az első értelmes lények, az emberek előtt — nekik a „tűlvilág” élet” nem emberi vonatkozású, életük vége felé elutaznak a nagy vízeken keresztül. „Nyugat”-ra, ehová halandó nem tehet be a lábát. Emiatt is szeretik a víztündék a tengerek közelségét, szeretnek utazni, bejárják a világot. Az ősi vér viszont minden tündében benne van, ha bármelyik meg látja a tengert, nem tud azontúl másra gondolni Ollen nagy érzéssel, hiába is volt addig az erdő élménye. A törpöket nem bírja, a más tündéket elűzi, kivétel a sötét-tündék, ezeket nem szereti, a fél-tündéket támogatja, a gnómkat segíti, a félszerzeteket olvissal ill. támogatja (irhafakók), az ombroket és fél-orkokat nem kedveli.

• **Szürke tünde:** Az átlátszó tündék. Aklket néha meg lehet lelteni, mert nem élnek annyira elzárkózva, mint pl. az erdei tündék. A törpöket nem szereti, ugyanígy a vízi tündéket és fél-orkokat sem. A sötét-tündéket egyenesen gyűlöli. Más tündéket, fél-tündéket és az irhafakókat (félszerzet-fajtát) kifejezetten bírja. Az embert és a földalatti gnómkat olvissal, a félszerzeteket továbbá fajtát (gyaplabúrk, szürke), és a felszíni gnómkat támogatja.

• **Erdő tünde:** Ha ő nem akarja, akkor nem lehet vele találkozni. Magában az erdőben él, „kölesónóson” eegitük egymást, meggyógyítja és védi, gondozza a fákat, növényeket, állatokat, „azok” is segítenek neki, olvissal és segítik, jelzik a veszélyt, a bolnától, stb. A fűken él, tehátakben, láthatatlanul de ahhoz képest nagy számban Relatív legügyesebbek és legjobban nyitazók. A törpöket nem szereti, ugyanígy a

vízi tündéket és fél-orkokat sem. A földalatti tündéket egyenesen gyűlöli. Más tündák, fél-tündék és az irhafakók iránt kifejezetten bizalommal van. A gnómkat és az ombroket olvissal, a többi félszerzet-fajtát pedig támogatja.

• **Megas tünde:** Nem sokat tudunk erről a fajtáról (sajnos nem beezelgottunk azokról...), de ők a legnagyobb vándorok. A törpöket, vízi-tündéket és a fél-orkokat nem kedveli, a sötét tündéket gyűlöli, más tündéket, fél-tündéket és az irhafakókat szereti, a többi hobbitjeit és a gnómkat támogatja, az embert olvissal.

• **Sötét tünde:** Nagyrészt a gonosz szolgája, fekete, sötét árnyalatú bőr és lehái, azüst és haj. Telén a legjobb mágiátörő, legalábbis a rossz (?) oldalán. Gyűlöli a szürke, a magas és az erdei tündéket, a földalatti gnómkat. A vízi- és fél-tündéket, félszerzeteket és felszíni gnómkat egyszerűen nem kedveli, a szürke törpöket szimpatizál, a további törpöket nem kedveli, az embert olvissal és a fél-orkokat támogatja.

**TÖRPE, TÖRP (Dwarf),** strapabíró kis népség. Szó szerint, mert kb. 120-135 cm magasak. Imádnak bányászni és a legjobb építőmesterek, szeretik a hegyeket és barlangokat. 350-500 évig élnek, keményen dolgoznak, nem logékonyak a tréfákra, nagyon IO! harcolnak, erősök, kitartóak és bátrak. Egyébként eléggé babonások, a mágiahoz nem értnek, inkább harci lejszékkel, ami a kedvenc legyverük, veszik kezelébe az ellenfelet. Szeretik a drágaköveket és az énekes témeket, IO! lémművesek, nekik vannak a legrosszabb legyverek, mellvértük, pajzsok, láncingók, harci kasztyúk és sisakjaik — a legátékesebbek mltitból vagy platina és után felhasználásával, soKor drágakövekkel kiverve. Alapitajdonságaik közé tartozik az, hogy nem szeretik a tündéket (és azok sem viszon), ezenkívül utálják a lovaglást. A vízi járművekkel pedig egyszerűen gyűlölik, rögtön tengeribetegnek lesznek. Az orkok, fél-orkok, trollok, ogrék, (frob)goblinok óriások és titánok ellen előnnyel támadnak, mivel gyűlölik és ismerik őket, ezek a lények pedig hátránnyal támadnak rájuk. Dombos és hegyes vidékek barlangjaiban élnek. Haláluk után egy kőcsarnokba kerülnek a „kövek gyermekei”. Ellenállók a varázslatokkal és a mágékkal szemben, ezek ellen mentődobásuk lehet. Megsaccolhatják a talaj alatti mélységet, ezen kívül par AD&D kódok szerint infralátásuk van, méghozzá 18.30m távolságban (minden azabáztzerúség rajtuk múlik. Játékokban még nem látom természetes infralátást, a csoportjátékban pedig a játékosok elválhatnak a karakterek jellemzőin, természetesen bizonyos határokon belül. Magyar, és még pár angol nyelvű könyvben még nem találkoztam infralátású törpével...). A lejtést, barlangok felépítését, csúszósobákat, falakat, állatokat, gödröket, csapdákat is érzékelik, természetesen ha figyelnek rá. Legutóljára írjuk le LEGFONTOSABB tulajdonságukat: IMADJÁK A SÖRT ÉS EGYEB SZESZAJTAKAT!!! Összesen három fajtájuk van;

• **Dombi törpe:** Kifejezetten komája: hegyi törpe, felszíni gnómkat, szürke, irhafakó (fél félszerzet-fajtát), támogatja: gyaplabúrk (ld. előbb), olvissal: emberek, fél-tündék, földalatti gnómkat, nem szereti: szürke törpök, tündék, gyűlöli: sötét tündék, fél-orkok... Fajlettebb kulturával és településekkel rendelkezik.

• **Hegyi törpe:** Kifejezetten komája: dombi törpök, irhafakók, támogatja: gnómkat, további félszerzetek, olvissal: emberek, fél-tündék, nem szereti: szürke törpök, tündék, gyűlöli: sötét tündék, fél-orkok, ezek a szorultabb helyzetben támogatják az embereket és egymással is IO! kijönnek.

• **Szürke törpe:** Nagyrészt törvényesen gonoszak, a törpék szégyenöl. Kővérek és börtök sötét. Komája a sötét tündék, támogatja a szürkeket, olvissal az embereket, fél-tündéket, -orkokat, gyaplabúrukat és az irhafakókat. Nem szereti a többi törpét és a gnómkat, gyűlöli a további tündéket.

**FÉLSZERZET, HOBBIT (Hobbit):** Habár még a törpéknél is alacsonyabbak (max 120cm), mégis inkább az emberokhoz állnak közelebb, de tovább élnek max. 130 évig. Imádnak kajálni, jókat inni, vadászni (Sogiteg, a HO homzaog a „félszerzetek”-től!!!), egymást IO! megszívni (NO mora AIOs). Kerek arcúak, hajuk göndör, a talpuk és lilük szőrsz (HOPPA, olörköztünk a Váci street-re!). Nagyon egésszegesek, ellenállók a mágékkal, mágiaval szemben. A legyverek közül a dobólegyverek, paritny és lirk, nyílak a kedvenc, szeme nagyon éles, keze pontos. Ugyenúgy meglephetnek ellenfeleket, mint a tündék, ők is a természetben élnek, csak föld alatti (luxus)lakásokban. Ritkán láthatóak; óvatossak és nagyon IO! rejtőzködnek. Külsőre eléggé puhányok, de vészhelyzetben rögtön harcoképesek, kemény ellenfelek a rájuk támadóknak. Ez az EGYETLEN többrétegű faj, amely között nincsen SEMMI szét-húzás és keveredés is békében élnek.

• **Sztúr:** Infralátásuk, mint a törpéknél (18.3m). Nem kerülük annyira az embereket, erősebbek, válluk széles, zakulájuk nagyobb, jobban szeretik a síkságot és folyópartokat. Kifejezetten komája: a IO! törpöket (hegyi és dombi), támogatja: sötét törpe, erdei, magas-, szürke tünde, gnómkat, olvissal: vízi tünde, ember, fél-tünde, fél-ork, nem szereti: sötét tünde.

• **Irholakó:** Világosabb bőr és haj, magasabb és karcsúbbak a többiekénél, lák és erdőköt kedvelik. Talán ezért is vannak IO! kapcsolatban a tündékkal, több tehetségük van a nyelvtan és dalokhoz, mint a közművészethez, jobban szeretik vadászni, mint a földet túrni, a szabad életet választják. Kalandvágyók, ami nem jellemző a többiokra. Sokan közülük a nemzet(?)ségeknek vezetői lesznek. Kifejezetten komája: szürke-, magas-, erdei tünde, fél-tünde, támogatja: a IO! törpöket (hegyi és dombi), vízi tünde, felszíni gnóm, olvissal: sötét tünde, szürke törpe, földalatti gnóm, ember, fél-ork.

• **Gyaplabú:** Vékonyabbak és alacsonyabbak, bőrük barnább, szakálluk nem nő, lábtelít nem viselnek, mivel talpuk eléggé strepebíró (innét is a nevük). Leginkább a hegyvidékeken és domboldaluknál találhatók. A törpöket IO! viszonyban vannak, nem szeretnek helyet változtatni, többségük kitart az alagutakban és odákban való lakásnál. Támogatja: IO! törpök, szürke-, magas-, erdei tünde, felszíni gnóm, olvissal: szürke törpe, vízi tünde, fél-tünde, ember, fél-ork, földalatti gnóm, nem szereti a sötét tündét.

Nna, kezdésnek ennyit, azt hiszem a legjobb lesz, ha bevájuk a véleményeket, lolyassuk-e a rovatot, s ha igen, mely dolgokat vesézzük ki jobban. Addig is viszlát!

• Jahny (Mr.Aceface, Xinó, stb.)

## DARK SUN (PC)

Imhol kis kiágosztás a nemrégiben alkövetett OSUNhoz. Meglepő módon ezt most nem egy olvasó küldte, hanem írászántam magamat és egy kicsit megint belenéztem. Kezdjük talán azokkal az infókkal, amik sankit sem érdekelnek: A legnagyobb gond az volt, hogy valahogyan elsiklottunk egy igen fontos ténnyel, miszerint az a templar, akit *Chahl* kísért, nő volt. Aztan egy kis gépolási hiba is akadt, ami pont egy kellemetlen helyre került. **REMINSZENCIA** volt odalva a **REMINSZENCIA** helyett. A különbség óriási. Ha valakit megzavart volna: a #40-ben varázslat című alá írtunk pár pszionikát, a **GRAFT WEAPON**-t és a **FLESH ARMOR**-t. Kötökdedések elkerülése végett korrigálunk. *Nibenay* pedig nem fűságon szomszédos városállam, ám ha egy kicsit erőltetjük a számunkat, az is lehet. A **PSIONIC BRACELET**-ek ugyanazt a szerepet töltik be a pszionistának, mint a varázslóknak a lekoros, és ugyanúgy is kell használni. A **TOHR-KREEN** nem a **THRI-KREEN** elírje, csak rokona. Ezenkívül lényagi hiányosságok, kezdjük a karaktertervezéskésztsénnél.

Érdeklősséggel megjegyzendő a női egyenjogúság biztosításának egy órdokos módja a programban. **MUL**-ok ugyan csak férfiak lehetnek, ám a **THRI-KREEN**-eknek csak feminin változatuk választható. Nagyon ügyelhetnek erre, mert pl. az egyik (és még pár másik) **DARK SUN**-os kiadványban (és valószínűleg mástól kiadványokban is) bakaözönként váltogatják a személyes névmás nemét. Szép kis kaoszt okozott... Osztan vigyázzunk nagyon a duálkasztokkal, mert nagyon szép kis limlót kapnak: maximum háromféle osztálya lehet (mármint a programban). Ezután végük nyitító alá a leírás érdemi részait: Az arénában szépen le lehet szodni a kosolyúket is, a gép meg alaposan meg is fosztja tollaitól. Később a tűzhelynél megkérdezi, hogy megszült-e. Valamire még jó lehet, esetleg a következő, vagy a harmadik részben ezzel kell a sárkányt lekanyerezni, vagy abban lesz elrejtve a nonpluszultira artifact, stb...

Az arénában ÉK felé egy másik kiadvagyott figura is szenved. Vízért epedezik. Ha valaki akar párszáz XP-t, adjon neki (a köcsögbe löltve), majd szabadítsa ki. Örömeben rögtön neklál kárdezősködni, hogy mi egy a népmeneti *Fátyas Szövetség*l jöttünk, Persze, persze, mondja megéző henger a kalendor a napszúrottnak, együttérzően simogatva a beteg fejet. Most azt szeretné elérni, hogy fogadjuk be őt is a tokok közé. Igon, hogyné, mind hatalmas mágusok és mágus-szévelősegések vagyunk... Segítünk is hajlondó, igaz, jobb ha mire odaér lenyomunk minden szörnyet, mert a harmadik szintjével csak akadályoz a munkában.

A gladiátor-lakhelyen, a zombis teremnél (ahol bozárul az ajtó), menjünk csak közelbe a lathoz, ott kilijja, hogy esetleg megtalálta-e a titkos ajtót az embarunk. Az északi falon bújik. Odabent von 4 +3-as nyitvoszó, egy csont brigandino páncól, és o sirbon egy \$1500-os drágakő. Ezt is oda lehet adni *Mirtornak*, ám található egy speciális. *Mirtorn* köve feliratú is, ami ugyanúgy megteszi. Valóban le is fizeti *Kurzak*.

Rageszkodjunk, hogy ő rs velünk jöjjön, ékvisz a potrónusához, egy templomoshoz. Eppen egy kiruccanásra kér minket, bizonyos *Fogadó* a *Fejtelten Oriáshoz* nevű leibujban kell megtisztogatni ellenségetől. El is vezetna minket oda, ám hamorosan maggondolja magát, s helyette a szókőkút-nál az öröket hívja. Ha nem követjük, akkor meg is lóghatunk, de a legjobb megoldás a



# ADVENTOUR

*Scar* as bandájáé. Az agyagkőcsőg nem DK-en van, hanem északon, egy nyugati lólyó nyíló szobában a keleti szárnyban. Ha túl sokat harcolnánk az arénában anélkül, hogy beszéljünk *Scar*al, egyik nap meglepőde tapasztalhatjuk, hogy kihívott. Kérjük ugyanarra: **"LET'S WORK TOGETHER"**. Az eredmény is ugyanaz, a kapu megnyílik, lussunk oda, majd a többi a már ismeretett módon. A szörnykamrákban (a helyivadé-szoknál) tényleg von egy titkos járat a legelső cellából. Oljuk le a szörnyet, zárjuk be magunk után az ajtót, majd korossunk az északi talon egy rejtett gombot. A titkos ajtó segítségével csak 2-3 aránaórt kell mindenképpen megölnünk. Lent a csatornarendszerben megkaphatjuk a nagyhangú **LOW-WARREN THUG** lónók kincsét, ami egy 500-at óró gyűrű. Tűrkáljunk a szobában lévő kifolyóban, és lősszünk a patkányra, amikor elkezd pampogni. Ha a templomba a **LOW-WARREN THUG**-okkal megyünk, velük is meg kell küzdenünk. A templomban olyat le csinálhatunk, hogy alvállaljuk az földadozott szerepét a lány helyett. Tiszta 40 HP-t szabadunk, és csak utána támadnak le. **OAOOLAR** birodalmában ha *Keldart* nem csapjuk le azonnal, akkor még kétszer lass szerencsénk találkozni vele, a végén pedig *Oagolar* feloszloja a búzólgó bátyjára tett megjegyzés miatt. Egy **JAKE** nevű rablormában is *Dagolar* rejtőzik (ha addigra az öregember már eltévozott volna).

Az oázis, ahol lehet lopkéro vadászni, egyszerűbben is megoldható. Így szerzünk egy igazi, originál druida borótót. Korossunk egy **SEEDPOD**-ot, barna lesz és orsóforma. **USE**-oljuk zsebrakós helyett. Egy pillanat alatt előbukkan a sáskaharcsodruida, és rágói vigyorgó állásba vágják magukat. Hogy van még jó ember, stb. Cserébe kérünk tőle, amit akarunk. Sojnos szerénynek kell lennünk, pár lapkaszárny az egész manő. Pedig milyen formás csápjai voltak a druidának... Ha meg tetamad-

nánk, pár tűzangolna sietne hozzá. Elkéjött olyan dolog is, ami elég váratlan volt: az eff vezette rabzolgalatlepon mondjuk a figurának: **NO! KILL...** Így a templomos és ambe-telnok kiáltásában a rabzolgalatlepon **SEGL-TENEK!** Ezután o főnök persze megigéri, hogy csatlakozik a szövetséges falyakhoz, ám nem muszáj hitet adni az állításának, nekünk nem jelent meg egy fia kánkuk se. Legálább segítit opriteni. Ezután egy még izgibb eset tanúi lehetünk. *Jón Hororo*. Személyesen, pár alkalmazottja, és egy kilensének társaságában. Mint *Dagger* ud-vóztól minket, és azonnal át akarja adni egy rabzolgalját, hogy akkor mi, mint a szomszédos rabzolgalatlepon majd vigyázzunk rá. Naná hogy vigyük őt. Valahogy ei van kábitva a fickó *Sabaj*, induljunk kifalo a káptól. A legszélén az igazi *Dagger* lábaita botlunk, és felháborodva telénkhajtja bal öklét, benna egy hosszúkarddal. A csata valamennyire felálénkítette *Nirvel* barátunkat (feltéve hogy nem öllk meg), és elmondja ófatónénétét. *uriki* nemes (*Urík* a másik szomszédos városállam, hehe), és a bátyja felhergolt egy templart, aki basszúból az egész nemesi házat, őket pedig az obazidiánbányába küldte. Ki akarta szabeditani családját, de már azt nem tudja pontosan, hogy őt miért küldték ide. *Drajba* 3000 XP átadása után olbúcsúzik, visszamegy *Urík*bo. A *Muleg* *Farrások*nál dolgozó templart meg lehet győzni, hogy a rózor hitte hamis (a karaván plihonócontrumában találkozhattunk is o ludassal, okl átverte o templart). Menjünk oda hozzá, majd ajánljuk fel a **METAL DETECTION** vessző ludását. Szomorúan tapasztaljuk, hogy igazunk volt, és hajlondó is otthagyni a kublkos munkákat, ha a vesszőt átadjuk. Adjuk neki, majd, ha képesek vagyunk rá, mészóroljunk le mindon elionsoget, így maximális XP-t kapva. Egyébként omikor zsákba kell lapátolni a földet, az ázó nyalának végével célozzunk a földhalomra. A procedurát életünk végéig ismételgethetnénk, eredményo nom lesz. A sómező oázisában közelebb



lathatunk a delirához, ha az első öt megfontyagotjuk: **SURRENDER OR DIE!** Elmondja a jelszót, ami porördög, és a többi órnak ezt ismételtessük, amíg oda nem érünk a gondatlan mágushoz. Így is kell verkedni, csak éppen a fő veszélytörést pillanatok alatt eliminálhatjuk. A **SSURAN** nőnél is valamit elintünk, a férjét ugyanis egy másik, megrontott ssurannal. Törött leggyarakat megparáíthatunk megunk a kovácsnál.

A karavánl mérgezést is jobban megnöztük. Ha azt mondjuk, hogy meg akart mérgezni, azonnal el leg minket vonszolni a karavánvezérhez, hogy megköves-sük. A karavánvezér pedig úgy dönt, hogy ő lesz a bíró, mindenki mondja el a maga történetét. Nagyon magas karizmájú karakter azóljön, mert többet profitálhatunk a hazugságból (**FABRICATE...**). A fickót alkar-gotik, és bírságot kell fizetnie.

És a végére hagyjuk a legfontosabbat, *Tara* és a földalatti templom. Nagyon egyszerű a megoldás *Taranál*. Tagyuk la a földre a potion-t, és felvadás helyett **USE**. Kicsit szégyelliük magunkat... Előtte megoshet, hogy egy kicsit meg kell sebezni (do annyit, hogy még ne pusztuljon bele). Fel-sikít, leejt egy nyakláncot, és egy gömböt.

Ezután adjuk meg nek a végső csapást. A gömb *Tynan* hlányzó szívkristálya, a nyak-lánc meg egy **BIOFEEDBACK**. A druida el-érékenyülve megköszöni a dolgot, és me-sél a kincstárról is. Szerezzük meg a gyógy-cszlmákat, amik ott vannak a zombis he-lyen, egy horodban. Segítséggükkel átkelhe-tünk a bezárt kincstár latón, alutól men-jünk az északi lalnak. Odobent egy **DARKFLAME** nevű +2-es kard, ami ütés mellett egy **BURNING HANDS**-t is rányom az ellenre. A zombikat is kizabadíthatjuk, ha a potion-t a piros pecsétükönél lévő használjuk, így megtörve a kifelé vezető út elzárását. Boldogan élőhalnak, míg magnt meg nem halnak. A faluban pedig ha a lő-nök nem akarna segíteni, a druida előbuk-kan, s megígéri, hogy ő majd vlyáz a falu-ra addig is, a katonák nyugodtan menjenek a háberúba. **TYNAN**-nal kapcsolatban pedig még annyit, hogy ha őt is beletesszük a szívkristályába, el kell vinni az oltárhoz, ott azon egyesülnek. Az átok megtörik, a püss megiszunk, a torlaszoktól megszabadul az ősi templom, mi meg engedélyt kapunk az alopas kifosztásra. Lesz egy Vihargyűrű, ami nem nagyon akart működni, azonkívül egy +3-as buzogány. Éa mondhatjuk is, hogy a numero kettő tűzhelyszínen kívül nagy valószínűséggel mindent tudunk a játékról.

Arról csak egy érdekesség: kb. negyven óra játékidő után egy újabb szórnyiel ismer-kedünk meg, amit eddig nem találtunk a **Shattered Lands**-ben, a **BULLETTE**. Más-nak biztos előbb is leibukkant, de azért egy kicsit furcsa...

A legeslegvégén egy kisebb kilgazításnek szeretnénk helyet szorítani az **EOB III**-hoz. Megint hülyeséget ltunk, a **Monster Manual 2nd**-nek semmi köze az új szór-nyekhez, pláne a szárnyhalmazokhoz. Mindössze annyit, hogy színésben, és más összeállításban kiadtak újból pár monstert.

Az ok a tévedésre az volt, hogy a leírás egy kicsit előbb elkészült már, mint az Evkönyv nyomdai megjelenése, és megrásakor meg csak annyit lehetett róla tudni, hogy lesz egy ilyen nevű. Az **SSI** pedig nagyon krea-tív társaság, kisebb hibáktól tekintve.

HáPi

# Tökös Mákos

## DOC

[Defender of the Crown]  
(C64!!!)

Mielőtt még ejtenének a cikkre; tudom, hogy már megjelent egy leírás a fent említett já-tékról, de az egy Plusis verzióról készült, ami aléggé eltér a 64-esétől.

A kerettörténetet nem írom le, akit érdekel, elolvashatja a CoV #20-21-ben (tarméaza-tasan az is megrendelhető, amíg a kész-let tart — CoVboy).

Először is ki kell választanunk, hogy melyik földesúr azemélyében akarunk dlszelegni. 4 ember közül válogathatunk. Az arckép alatt az illető tulajonságait látjuk lelsorolva:

leadership - vezetői képesség  
jousting - harározottság  
swordplay - kardforgetás  
S mindezek lehetnek: weak-gyöngye,  
advantage-átlagos, good-jó, strong-erős.

Mután választottunk, *Robinnal* beszélgo-tunk a *Sherwoodl* ordóban. Így már mind-járt más, kapunk pár katonát és némi pénz-magot. Rövid tólkötelés után fölbukkan a főmenő és Anglia térképe.

A főmenő:

**TOURNAMENT**: Itt valamelyik várkapitányt hívhatjuk ki lovagi tornára. Ez a terület-szerzés legegyszerűbb módja. (Persze csak akkor, ha legyőzzük az ellenfeleün-ke.) Ha a gép hív ki minket, választha-lunk, hogy területért (land) vagy csak hírnövért (fame) folyjon a küzdelem. Gy.k. ha lovagitornára kerül sor, próbál-junk meg úgy ügyeskedni, hogy kilökjük ellonfeleünket a nyeregből.

**CONQUEST**: Innen egy 3 pontból álló me-nübe jutunk

Road map: U.a. mten a főmenőben.  
Move army: Hadsereg mozgatása. Így foglalhatunk el úras területeket, támad-hatjuk meg az ellonlól területeit.

Transfer: Katonák átcsoportosítása a pontyázó csapatokból a várba, vagy fordítva. Először minden katonánk a várban van, és amiket veszünk is, oda kerülnek, tehát már a jörök elején cél-szerű pár muksót átvonzeyelni a aoro-günkba. Az sem mellékes, hogy csak így foglalhatunk el területeket.

**GO RAIDING**: Valamelyik honlításunk nagy öröme az éj leple alatt betörhe-tünk a várba.

**BUY ARMY**: Elkölthetjük a nagy nehozen összeharácsolt pénzünket. Ha valamira ráclíckelünk, beállíthatjuk, hogy mennyit akarunk belőle venni. (Azt hiszem, ez egy elengedhetetlenül fontos információ volt.)

soldier — zsoldos: 1 arany  
knight — lovas: 8 arany  
catapult — katapult: 15 arany  
castle — kastély: 20 arany

**READ MAP**: Ha ráclíckelünk egy területre, megtudhatjuk a nevét (territory) a tulaj-donságát (owned by) szolgálk számát (vassals) és a havonként befolyó adó mennyiségét (income).

Minél több terület áll a lennhatóságunk alatt, annál több adót kasszirozhatunk be a hóvögön.

**PASS**. Hagyjuk, hogy a többi játékos lép-jen. (Ez előbb-utóbb úgyis bekövetko-zik.)

Ha megtámadunk egy sereget, vagy törté-netesen minket támadnak meg egy öt pont-ból álló menüben választhatjuk ki a táma-dásl módot:

farceus attack — vad támadás  
stand and fight — támadás és védeke-zés

bombard — erős támadás  
out flank — taktikázás, bekerítés (vagy valami ilyesmi)

retreat — visszavonulás (néha ez a leg-hatékonyabb)

Jól taktikázva még túlerőben lévő sereget is legyőzhetünk. Nagy túlerővel szemben legjobb, ha visszavonulunk, így legalább nem telepontálják át a katonáinkat az örök vadászmezőkre. (Yikes!!!)

Ha katapulttal ostromlunk egy várat, a következő menübe jutunk:

Days remaining in aiaga: Itt látjuk az ostromlóink számát.

Enemy garrison: Itt pedig a voiban té-vők azamat,

Ezután kiválaszthatjuk, hogy milyen löthényt teszünk a katapultunkba:

greek fire (göröggyújtó)  
disease (betegség, járvány)  
boulders (sziklák)

**Coase firing** (tűzzsűnet) váltasztása esetén csatában küzdhetünk meg a várvédők-kei.

Mután pár szikléval megromgáhtuk a várla-lat, lövünk be pár greek fire-t és disease-t. Erre kitor a dögvész, és az a bizonyos szám az enemy garrison-nál csökkenni fog pár lövel.

Pár tipp a végére:

- Néha kűtőnbőző üzenetek jelennek meg a köpárnyón, pl.: kihívtak lovagi tornára, szert tettünk némi pénzre, királynőket szabadíthatunk ki stb.
- Ha **Move army**-val egy ellonséges terü-letre vezényeljük a seregünket, néha lo-hetőséget kapunk arra, hogy szövetséget kössünk az ottani uralkodóval (accept). Bár ez csak arra jó, hogy szabadon császálhatunk az ő területén
- A **Transfer** opció csak akkor működik, ha a seregünket a várunkhoz vezényel-jük.
- Ha területeket foglalunk, érdemes meg-nézni, hogy hol, mennyi a jövedelem (income), és ez alapján torjeszkodunk.

Hát ez a **Defender of the Crown** összeleg-lalója C64-en. Szép grafikával, jó zenével, és elég gyors játékmennettel. Ha valaki még nem játszott volna vele, csak azt mondha-tom, feltétlenül érdemes kipróbálnia!

• S'S aoft alisa Thomas Simon

Ezúttal egy ismertetőt készítettem a **ROME A.D. '92** Amiga verziójáról, illetve csak az első két részből, mivel az én verzióm kihal, leírom a kezelést, és az első két szint megoldását, ti meg majd szépen befejezitek. PC verzió is létezik, de őszintén szólva én nem játszottam vele. Lássuk:

I.sz. 79. augusztus 24-én a Vezuv vulkanikus kitörése következtében elpusztult a hegy tévében épült több tízezer lakosú **Pompeii** és **Herulaneum** városa. A **Pompeii**-re és **Herulaneum**-ra zúdult vulkán hamu minden élőlényt megölt, de csodálatos egységben konzerválta a két ókori város mindennapi életét, épületét, embereit a tragikus pusztulás pillanatában. Szóval a játékok **Herulaneum**-ban kezdjük, hősünk neve **Hector**. Első feladatunkat a mesterünktől kaptuk, akl megblz egy fontos üzenet átadásával **SEGAMUS MEGA-PRIVUS**-nak.

**Na, de előbb lássuk a kezelést:**

A játéktör a képernyő jobb oldalán helyezkedik el, míg bal oldalt a parancsmenük közül választhatunk.

- **Legalul** láthatjuk pénzmennyiségünket, amit nem árt gyarapítanunk.
- **Fölötte** az irányítónyilakat, amit a bal mouse-gomb nyomtatásával használhatunk. Egyébként a játéktörben is kijelölhetjük a bal M.6. — bal hogy hová akarunk menni, de emberünk mindig a leghezsabb utat választja, úgyhogy ezt ne használjuk.
- **QUIT** menü — **CONTINUE GAME**: a játék folytatása
- **SOUND ON/OFF**: Hang ki/be
- **QUIT AND SAVE**: Kilépés mentéssel.
- **QUIT WITHOUT SAVING**: Kilépés mentés nélkül.
- **RESTART THIS GAME**: Az adott pálya újakezdése.
- **RESTART WHOLE AOVENTURE**: Az egész játék újakezdése.
- **RUN**: Futás bekapcsolása: ajánlott mindig használni, mert egyébként emberünk úgy vánszereg, hogy azt nézni is szörnyű.
- **FOLLOW**: Választása után valakire röccskelve követjük az adott egyént.

- **MAP**: Térkép: a sárga pont jelzi helyzetünket, a piros a többi embert mutatja.
- **WHO**: Ezzel az opcióval ludjuk megnézni az embereket, bal oldalt az arcképeket láthatjuk, jobb oldalt  
**NAME**: név  
**RANG**: rang  
**JOB**: foglalkozás

**DO**: Ha találkozunk valakivel, akkor érdekes ezeket az ikonokat használni:  
**ENQUIRE**: érdeklődés  
**PAY**: fizetés  
**THREATEN**: fenyegetés  
**GREET**: üdvözlés  
 Itt jelenhetnek meg új opciók is, értelem szerűen ez a helyszínnel változik.  
**USE**: Tárgyainkat tekinthetjük meg.

**Szóval visszatérhetünk a játékra.**  
 Azt a feladatot kapjuk, hogy juttassunk el egy üzenetet **SEGAMUS MEGADRIVUS**-nak, Róma egyik konzuljának. Egyébként **SEGAMUS MEGADRIVUS** és **NINTENOOUS GAMEBOIUS** Róma két konzulja (konzulja!), akik merényletet terveznek a császár ellen! Először menjünk el a fürdőbe, ahol a csokkvs ikonok között megjelenik a **STEAL** opció. Ezt használva elcsőrjuk a ruhát, és máris polgárnak érezhetjük magunkat, ha használjuk. Szóval, azonnal át is öltözhünk. Irány **SEGAMUS**. *Segamus* a város nyugati részében áll egy fölülről tekintett, szögletes U alakú ház előtt. Az üzenet átadásáért cserébe kapunk 3 sesterclust. Ha van már pénzünk, ilik elköteni, ezért irány a tengerpart. A part mellett álló törüsről 3 sesterclustot a **PLAY** ikonnal máris gazdagabbak lehetünk egy tórral. Szintén a parton árusít még egy kereskedő, tőle vegyünk cinkelt kockát, aminek **ROMÁBAN** látjuk majd hasznát. Csak hogy a pénzünk ottoggett, úgyhogy fenyegezzünk meg egy pár lakost, így mindjárt megnó pénzmennyiségünk. Ha meggyűtük, azonnal meg is fenyegethetjük, s máris 5 sesterclussal lettünk gazdagabbak. A vulkán pillanatoken belül kiter, úgyhogy jó lesz, ha sietünk. Az egész lekosság a kikötőbe menekül, s itt bizony 10-20 sesterclust könnyen összeszedhetünk, ha megfenyegetjük a plöbajusokat. Szóval ha van 15-20 sesterclustunk, menjünk a hajóshoz, gomboljunk le neki 4 sesterclust, s irány Róma.

**Rómában** a célunk a császári palotába való bejutás és **MAXMUS** ligyelmezése az ellene készülő merényletről. Azonban első utunk a kocsmába (**TAVERN**) vezessen (**Ez eddig nem volt természetee? CoVboy**), ahol elhordálhatjuk kockajátékon nehozen összegyűjtött pénzünket. Azonban a cinkelt kockát használva telnövelhetjük pénzmennyiségünket 30-40 sesterclusra. Szóval minimum 25-30 sesterclust gyűjtünk össze, de maximum 4-5-öt játszunk, mert ha észreveszik, hogy két 6-os van a kockánkon, akkor bizony lóttek a kockánkknak és a pénzünknek; kifosztanak a kocsmatölelékek. A **FORUM**-on hamarosan kezdődik a rabzolavásár, úgyhogy nekünk is ott a helyünk. Miker megerkezik a rabzolagerekedő, új parancs jelenik meg a **DO** ikonon belül. A **BIO**-del ottegedjük az árajánlatot. Célunk egy gladiátor megvétele, akinek birtokában tovább növelhetjük pénzünket, ugyanis nem lilléroket fizetnek a **COLOSSEUM**-ban a győztes gladiátorokat. 15-20 aranyórt már tudunk venni gladiátort, de ha pénzünk enged, akkor kettőt is vehetünk. Ha ezzel vögeztünk, irány a **COLOSSEUM**. Pár perc múlva megjelennek a gladiátorok és aki ezt az egész ceremóniát vezeti. Miker megkérdezi a ceremóniavezető, hogy ki akarja kiállítani a gladiátorját XY ellen, cickeljük a rabzolgaképé, és kezdődhet a küzdelem. Minden esélyünk megvan rá, hogy nyerjünk — 40 sesterclust. Ahhoz, hogy a császári palota kapujánál strázsáló őrk beengedjenek, minimum 80 sesterclussal kell rendelkezünk. Úgyhogy minimum két küzdelemben kell részt venni rabzolgánknak. Ha megvan a pénz, irány a kapu, 80 sesterclust az őrknek és befeló. Az udvaron máskéül **MAXMUS**: akl a **WARM** ikonnal ligyelmeztethetünk az ellene készülő merényletről. Megdöbbenen fogadja a hírt, de jutalmul hadvezárnéket választ mag minket: kapunk egy kis hadseragnet, a cél a ketta őskékoság felgázása **BRITANNIABAN**.

Az egyik otterjedt verzió itt lagy kit, a 3. rész tohásánál...

Szóval ennyit lett volna. Remélem befejezték.

• **Weigert József, Gyomaendröd**

## 3d International Tennis (C64, Amiga)

Ez a program a **Gremlin** gyümölcse, és a teniszforgóknak pompás élvezetet nyújt. Betöltés után egy menü látható:

1. **Player**: egyedül vegyünk a gép ellen
  2. **Player**: a társunk ellen vegyünk
- Tournament**: tenisztörsemy, lásd később  
**Season**: szezon I. később  
**Cowd control**: ezt is lásd később.  
**Osno**: Na, mi ez?

A menüpontok részletes leírása:

**1 Player**  
 Clickeljük rá és máris egy másik menüben találjuk magunkat:  
**ONE PLAYER MATCH**:  
**Name**: Nyomjuk meg a Fire-t, és írjuk be a nevünket.  
**AM**: He rejta clickelgetünk, akkor az Sp, **PRO** és **ACE** szavakat váltogatja...  
**CPU**: Computer neve. Ide is beírhatunk valakit.  
 A CPU mellett a szám: ezzel állíthatjuk a gép erősségét.  
**SETS**: Beállíthatjuk, hogy a meccs hány szettes legyen.

**GRASS**: Gyep! Itt állíthatjuk a pálye anyagát.  
 Ezenkívül van még 3 anyag.  
**CEMENT**: Találjátok ki, mi ez?  
**CARPET**: kőrpit  
**CLAY**: agyag.  
**PLAY MATCH**: játék indítása

**2 Player**  
 Ugyanaz, mint az 1 player csak itt a CPU helyére más nevet kell beírni.

**TOURNAMENT**: Egy menübe jutunk.  
**Name**: Név  
**SKILL**: Ugyasság, 4 közül választhatunk:  
**AMATEUR**: Amatör  
**SEMI PRO**: Fél erősségű  
**PRO**: Erős  
**ACE**: Ász (a legjobb)  
**Sets**: Szettek választhatunk  
**Salact tournament**: itt választhatunk, hogy hol ekerünk játszani.  
**Previous/Next**: A previous-szal ez előző, a next-tel a következő menübe jutunk.  
**Season**: Megegyezik a **Tournament**-al, két menüpont kivétellel.  
**Continue season**: I. később.

**Start new year**: Indulás új évben: I. később  
**Start new year**: egy következő menü:  
**Progress report**: lejlődés  
**Name**: minden világos  
**Skill**: itt is.  
**Tours antared**: ???  
**Titlea ron**: megszerzett címek (pl. Európa-bajnok száme)  
**Cash won**: A megnyert pénz összege dollárban a többi menüpontot már mindenki ismeri.  
**Crowd control**: A szettek számát állíthatjuk be vele. **Setting**: a szettek száma  
**Too hlasy**: A szettek számát csökkenti  
**Too rumbley**: A szettek számát növeli.

**Billentyűk a Game-ben**  
 '1-9': A kameraállásokat váltogatja.  
 '5': A match pillanatnyi állását mutatja.  
 A játék szerintem hiper-szuper pfantastisch. Bár fogaimam sincs, hogy minek kell olyan kameraállítás, amelyik olyan képet mutat, minthogyha egy **Jumbo Jet**-en ülönk (egyszóval messziről mutatja a tenispályát).

• **Schroek László, Tokod**

MINDENFÉLE

EZEKET a híreket most innét-onnét kaptam (—ezért ha már valamelyiknél láment egy-egy LEMEZEK/KAZETTAS ÚJSAG-BOL ismerős hangvételű ráéz, akkor botelli), említt történet meg az a beki, hogy a NEWSREEL-ből kimásolva kaptam híreket és tippeket, természetesen az lapzárta UTÁN tudódott ki. Szóval WILDS: MEGA-SORRY!!! Sejnös nincs sok(k) időm ezeket az újságokat elolvasni vagy egyáltalán hoz-zájutni, de azért próbálok odiligyelni. TER-MÉSZETESÉN SZÍVESEN VESZEM MIN-DENKITŐL, HA KÜLDTŐK ÚJSÁGOKAT, EDOIG MEG NEM EMLITTE PROGRA-MOKKAL, DEMOKKAL EGYETEM-BEN!!! A beküldött anyagokért THANXI a beküldők-nek (nevek természetesen egy viheres éjszaka után elvesztve...), de más újsá-gokból NE küldjétek be tippakat és leírá-sokat... a hírek még elmennék, mert szerin-tem azok közérdekűek!!!

NEWS

(MOST: hírek az Országból, tesztelés nél-ki)

SUPREMACY [TGMS] — Nem tudom, hogy igaz-e, de Ollan kőszá hírek terjengenek, hogy van kazettás verzió!!! PDKOL ANOYALA [OPTIKA'n BIG BEAR] — A C64-es tmezes adventure konvertá-ciója. Teljesen újszerű adventure-stílusú!!! ESCAPE [GENUIS] — Egy lasztival kell szenvednünk q\*\*a sok(k) pályán, ke-resztül a tüzek és vizeken. COLORIS [GENIUS] — Feladat, hogy a há-rom színből feljövő csikokat tüggőlego-san forgatva a vizezintesen 3 egytorma szín jöjjen össze. Ilyenkor ez a Tetris-hez hasonlósan eltűnik, és a felette lévő koc-keréteg lejjebb csúszik. A zene hangula-tos, és ugyanúgy 1 file-os, mint az előző. DERI COLOURS [WILDS] — Logikai játékok... DECSTONE,TRAP,TONIDO [TGH] — Lo-gikai játékok, trainerrel megbűtykölve is léteznek. BLASTONES [EVS] — Csak a híreket kap-tam... egy játék (nem is hittem volna!!!). LOG-X [EVS] — A csapat viszonylag régebi-ki logikai termékét azt hiszem még nem volt szó addig. Odépjünk be egy számot, használjuk a kurzorbillentyűket, válasszunk ezámot, utánna jobbra vagy balra és return... a többire majd rájöttök, meg hát ott van a scroll is!!!

NEWS II.

(Nnne, ez/ek a tesztelt/ek!)

LASER SQUAD 1. [TGMS] — Ez már ab-cólúte nem újdonság, de kézhez kaptam BLACKIE ol WILDS szépen TUNINGOLT verzióját (-LO, PLUS). Szerintem ehhez



A sarok sarka  
Ez a szelvény  
25 % kedvezményt biztosít  
a CoV MOOO!  
megvásárlása esetén

a ráézhez végképp NEM KELL TUNIN-GOLAS, de hát élnek a francsetudja-hanyadik kiegészítés (—da én tudom! Ld. végig: CoV#28,29-30,32,34,35,CoV Évkönyv '93/94...) sem elég, azoknak felvehetem... COV SUN NEWS [Szerénytelen személyem &Proky] — Abcolúte nem újdonság, de mégis kérdezték páran, hogy mi is ez. Nna, ez még nyarlon lett beírogatva, a CoV kiegészítése. Pár év múlva (a szokásos gyorsaságommal) megker-tem Proky-t, hogy kicst dobja össze. Elé-rakott egy szép kis „útemre mozgó” lehé-nyét, hufye zenével. Magyarul q\*\*a IOII megcsináltuk. Tök ász. A tartalma: nyári ökörségek és élmények, HQ parcek és IOIzanodások és egy kisebb LEME-ZES lista. Egy file-os (kazettás is). COW MOOO! NEWS [Szerénytelen szemé-lyem &Proky] — Elkészült már egy szám, de mivel mostanában a PLUS4 SÁROK nem annyira ellátott és nincsen lényeges áttekinthető anyag, ezért valószínűleg mint poén-magazin fog működni (sztorik, vic-cek, versek, dalok, ökörségek és tehén-ségek). Lasz benne gépi-kádú oktatás, felhasználói dolgok leírása és talán pár külön csatolt térkép és egyéb dolgok (?!).

CHEATZ

Sokan voltak Ditanok, akik nem tudtak ját-ezani az általam küldött BOBBY BEARINO c. programmal, legalábbis kazettán. Ter-mészetesen NEM bennm van a hiba!!! Ugyanis ha nincsen drive rákészítve a gépre, nem indul el a játék. Ehhez az alábbi dolgokat kell bűtykölni monitorban (RUN STOP+RESET):

>9D 55 89 RETURN  
>D1 00 01, ezután X és RETURN, majd RUN.

...már tohet is kolbászolni a kis gOitó-hölgyért (nadrágokba nem belenyukál-ni!!!).

LOGICAL BALL [EDC] — A TOP listába be-kell írni: VERYWELL  
WIZARD OF WOR [TCFS] — A HIGH SCORES listába: 0-AS GEP, ezt azután ír-hetjük fel, mitán megmurdeltunk (vég-leg). Szépen kis is írja, hogy 'TRAINING MODE ON'. Ezután nem fogynak az öle-teink, azok számainak (0-5) helyére időt-len karaktereket rak.  
BARD'S TALE 3. [PIGMY] — Tuningolása-ról lesz pár szó. Valaki volt Ollan ren-des,hogy elküldte. Nem ért egy LEME-Z-MONITOR [Disk Demon, Disk Wizard], TERMÉSZETESÉN TÖLEM BESZÉREZ-VE. Szóvat be kell olvasni a T28 S02-t (decimális). \$15-től lehet megtalálni a ta-pasztalati (EXP.) pontokat, negy byte-on vannak. \$19-1C-ig az erények száma ta-lalható. A következő karakteré. EXP -\$95-98, ARANY: \$99-9C, és így tovább (3: T28 S06, 4-5: T28 S09, 6-7: T28 S13).

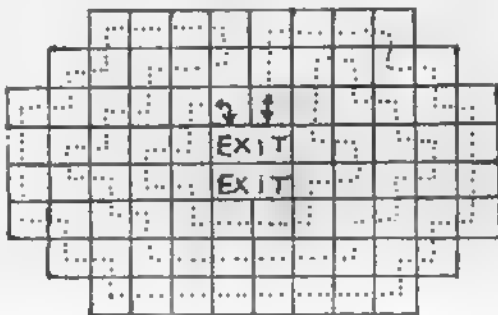
Páran kérdezték, hogyan kell kimenteni ke-zettára az elkészült logókat, he nincsen drive-luk. Nnne, tessék, de először nem árt átmenni monitor-ba (RUN STOP+RESET):  
LOOMAKER [MX] — S'programnév16karakteres,1,3800,3FFF  
LOGOCREATOR [SCN], LOGOMAKER [MB] — S'programnév,1,1500,5FFF

...hasonlóan kell eljárni más ilyen stílusu logokészítőkkel is (max. meg kell keresni a kezdőcímet). Ezután először be kell tölteni a rajzprogramot, utánna a kimentett rajzot.

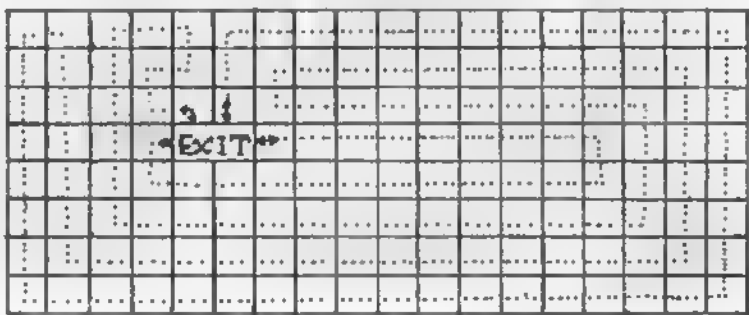
SENSETIVE térkép

...következzék ekkor most a telefontároltatiun logikai játékok térképe.  
• Jahny (Mr. Aceface, Xinó stb.)

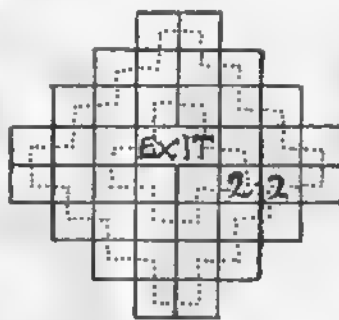
1.



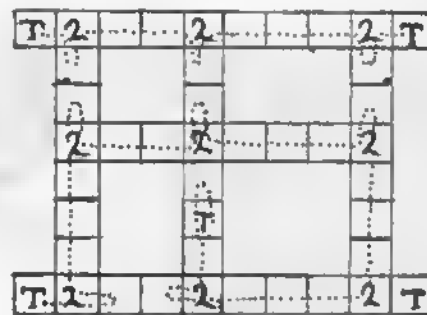
2.



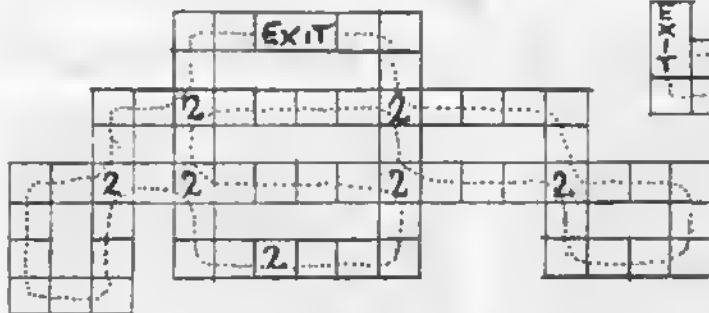
③



④



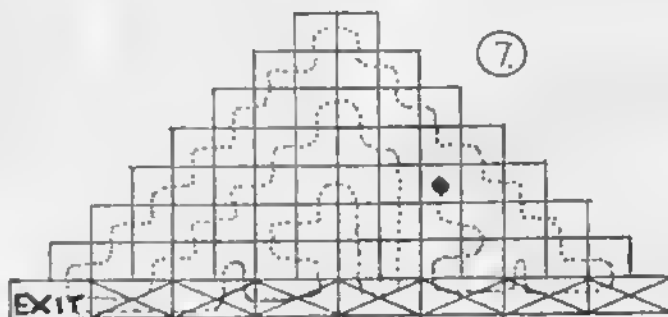
⑤



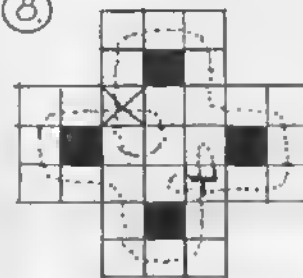
⑥



⑦



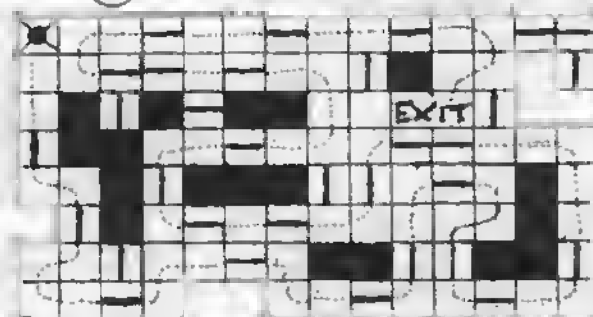
⑧



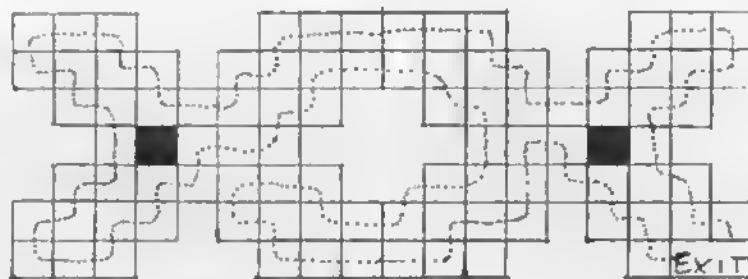
⑨



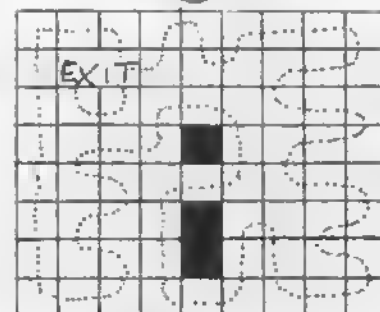
⑩



⑪



⑫





# 064 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
MOLNÁR ZSOLT (DoT)

## TCC Intromaker

Ez egy „aranylag” jónak mondható intromaker C64-en. Betöltés után egy kis digitális gyöngyöket hallhatunk, két 'SPACE' után pedig a főmenübe jutunk:

### EDIT THE INTERRUPT

- **CHOOSE COLORS:** A rasztercsíkok színének, majd pedig a méretének beállítása a joy fel/le segítségével.
- **COLORSCROLL UP:** Felfelé futó színscroll. Először a színt, azután pedig a méretét kell beállítani a joy fel/le segítségével.
- **COLORSCROLL DOWN:** Ugyanaz, mint az előző, de a raszter felől scrollozódik.
- **BEAM:** Fel/le mozgó rasztercsíkokat adhatunk meg. Először be kell állítani a szintet a joy fel/le segítségével, majd meg kell nyomni a tűzgombot.
- **CHOOSE COLOR + SMOOTH SCROLLING ON:** A scroll elatti rasztercsík színét adhatjuk meg itt.

- **DELETE:** Egy beállításnyit visszatöröl.
- **BACK TO MAIN MENU:** Vissza a főmenübe.

### EDIT COLORS

Itt a BEAM-nél, vagy a COLORSCROLL-nál választható színeket szerkeszthetjük.

### EDIT INTRO-MASK

Ebben a menüpontban a karakteres képernyőt szerkeszthetjük. Néhány billentyűnek különleges funkciója van:

- 'F1': A háttér és a keret színének változtatása.
- 'F7': Inverz kl/be
- 'RUN/STOP': Vissza a főmenübe.

### DISK OPERATIONS

- **DIRECTORY:** Névjárhon mi lehet?
- **LOAD CHARSET:** Új karakterkészlet betöltése.
- **LOAD INTRO:** Egy korábban ezzel a programmal elkészített intro-t tölthetünk be.
- **SAVE INTRO:** Intro kimentése lemezre. Először annak a programnak a nevét kell beírni, amelyet a programnak a 'SPACE' után kell meghívnia. Ezután pedig a művünk nevét kell megadni.
- **BACK TO MAIN MENU:** Vissza a főmenübe.

### MISC MENU

- **SCROLL 1/2 ON:** Az 1-es/2-es scroll bekapcsolása. A joy fel/le-vel állíthatjuk be a pozícióját.
- **SCROLL 1/2 OFF:** A scrollok kikapcsolása.
- **EDIT TEXT 1/2:** A scrollok szövegét írhatjuk be. Van pár vezérlő karakter is:  
- 'C' = + A': 1-es sebesség  
- 'C' = + S': 2-es sebesség  
- 'C' = + D': 3-as sebesség  
- 'C' = + F': 4-es sebesség  
- 'C' = + G': egy pillanatra megáll a scroll  
- '@': vége a scrollnak  
- 'RETURN': főmenü
- **COLORSCROLL SPEED:** A COLORSCROLL sebességét adhatjuk meg itt (1-9).
- **CLEAR THE IRO:** Minden IRO-s cícsőt loszed a programról (rasztercsíkokat, scrollokat stb.).
- **BACK TO MAIN MENU:** Ezt majd legközelebb...

### CHOOSE MUSIC

A lemezen található kilopott zenék betöltése.

• Dr. WHO of The Prodigy

## DAISY SAMPLER

Ez egy normálisnak mondható digitálisó program a jó órogra. Nézzük a főmenüt:

- **'1' — LISTEN/RECORD:** Digitalizálás (na nem úgy, mint a Captain Power-ben). Nyomjuk meg a magnón a Play gombot, ezután a 'SPACE'-szel indíthatjuk a felvételt. 'RUN/STOP'-pal visszatérünk a főmenübe, a 'C' billentyűvel kl/bekapcsolhatjuk a kópernyőt.

- **'2' — PLAY:** A tárban lévő effekt lejátszása. Alapállapotban a Duck Tales refrénjét hallhatjuk. Megállítás: 'RUN/STOP'.
- **'3' — SET PARAMETERS:** A paraméterek beállítása. 3 db. van: kezdőcím, végcím és sebesség.

- **'4' — CUT & MOVE:** Kicutolja a move-ot.
- **'5' — LOAD:** Effekt betöltése.
- **'6' — SAVE:** Effekt kimentése.

- **'7' — LOOP ON/OFF:** Beállíthatjuk, hogy lejátszásnál, ha elérte a végcímét, leálljon, vagy kezdje előlről?
- **'8' — TURN UPSIDE DOWN:** Megfordítja a byte-ok sorrendjét.
- **'9' — CHANGE BYTE SEQUENCE:** Megcseréli a byte szekvenciát.
- **'0' — SAMPBOARD:** Itt lehet sampolni a boardot.

• Dr. WHO of The Prodigy

## Felirat megjelenítése

Mielőtt belevágánk, egy rövid tipp azoknak, akik nem tudnak PROF:ASS-ból rendesen nyomtatni. Nos az egy kis segítség lesz azoknak, akiknek a 32768-on kezdődő asszembler van meg. 39380-nal indítva az assemblert, az minden megszokottá válik, tehát nem fog bekavarni a fordítás közben. 32768-cal indítva egy előzőleg megnyitott csatornán OPT 00,F-s fordítással a program kilírja a nyomtatásra a kiszámolt címekkel, címkékkel, értékekkel együtt a programot.

Nos, a most bemutatásra kerülő rutin lényege, hogy kilír a képernyő X,Y koordinátájára egy felíratot, balról egyenként beszáguldozva. A program indítása a:

SYS 49152, X koord., Y koord., String  
tömbben történik. A program végén lévő lassító rész (Y címtől kezdve) azt a célt szolgálja, hogy a betűk a jobb oldalhoz közeledve (a szó egyre hosszabb) ne gyorsuljanak fel. A feliratokat úgy kell elhelyezni, hogy teljes hosszukban so lépjenek át a képernyő 39. karakterhelyét (jobbeldelt egy oszlop úrosan kell, hogy maradjon).

```
C000 A9 03 LDA #503
C002 85 FC STA $FC
C004 20 F1 B7 JSR $B7F1
C007 8E 7D C0 STX X
C00A 6A TXA
```

```
C00B 18 CLC
C00C 69 D8 ADC #$D8
C00E 90 02 BCC T1
C010 E6 FC INC $FC
C012 85 FB T1 STA $FB
C014 20 F1 B7 JSR $B7F1
C017 A5 FB LDA $FB
C019 18 T3 CLC
C01A 69 28 ADC #$28
C01C 90 02 BCC T2
C01E E6 FC INC $FC
C020 CA T2 DEX
C021 10 F6 BPL T3
C023 85 FB STA $FB
C025 20 FD AE JSR $AEFD
C028 20 9E AD JSR $AD9E
C02B 20 A3 B5 JSR $B5A3
C02E 8D 7F C0 STA HS
C031 A0 00 LDY #500
C033 20 71 C0 V2 JSR CHR
C036 B1 22 LDA ($22),Y
C038 20 42 C0 JSR FG
C03B C8 INY
C03C CC 7F C0 CPY HS
C03F D0 F2 BNE V2
C041 60 RTS
C042 8D 7C C0 FG STA BY
C045 8C 7B C0 STY YH
C048 A5 FC LDA $FC
C04A 85 FE STA $FE
C04C 98 TYA
C04D 18 CLC
```

```
C04E 65 FB ADC $FB
C050 90 02 BCC T4
C052 E6 FE INC $FE
C054 85 FD T4 STA $FD
C058 AC 80 C0 LDY HE
C059 A9 20 V1 LDA #520
C05B 91 FD STA ($FD),Y
C05D 88 DEY
C05E AD 7C C0 LDA BY
C081 91 FD STA ($FD),Y
C083 20 A9 C0 JSR VR
C066 C0 00 CPY #500
C068 D0 EF BNE V1
C06A EE 7D C0 INC X
C06D AC 7B C0 LDY YH
C070 60 RTS
C071 A9 28 CHR LDA #528
C073 38 SEC
C074 ED 7D C0 SBC X
C077 8D 80 C0 STA HE
C07A 60 RTS
C07B 00 YH .BYTE0
C07C 00 BY .BYTE0
C07D 00 X .BYTE0
C07E 00 Y .BYTE0
C07F 00 HS .BYTE0
C080 00 HE .BYTE0
C081 02 02 02...V .BYTE2,2,2,2,2,2,2
C089 03 03 03...V .BYTE3,3,3,3,3,3,3
C091 04 04 04...V .BYTE4,4,4,4,4,4,4
C099 05 05 05...V .BYTE5,5,5,5,5,5,5
C0A1 08 06 06...V .BYTE6,6,6,6,6,6,6
```

## ICON FACTORY

Ez egy kép és grafika konvertáló program. A FACTORY elnevezés a háttérben látható gyárban merül ki. Az egyes menük a gyár egy-egy ablakában helyezkednek el. A program két fő menü található, az egyik az imént már említett ablakos **ALSÓ** menü, a másik a képernyő felső részén található **FELSŐ** menü. Az **ALSÓ** menüben a konvertáláshoz és a szerkesztéshez közvetlenül kapcsolódó parancsok, a **FELSŐ**-ben a szerkesztéshez tartozó paraméterek találhatóak. Most részletesen leírom az egyes menüket.

### FELSŐ MENÜ (F5)

- **DISK COMMANDS**
  - **OOS COMMANDS**: sima DOS parancsok
  - **DIRECTORY**: gy.k. lemezkatalógus
- **PREFERENCE**
  - **OPTIMIZE (Y,N)**: arányos nagyítás
  - **OVERLAY (T,P,C)**: 'T' - EOR-rel; 'P' - OR-rel; 'C' - AND-dal való átmásolás
  - **STRETCH (H1, H2, H3, V1, V2, V3)**: A betűknek megfelelő irányú (horizontális vagy vertikális), a számnak megfelelő (1-3) mélységű térbeli eltolás beállítása.
  - **COLOR (ON/OFF)**: Na, ez egy nagyon hasznos opció: ha valaki nem lenne megelégedve a színes monitor nyújtotta lehetőségekkel, akkor állíthatja a képet csúcssuper fekete-fehér szintelosztásra.

- **CREOITS**: Készítő.
- **BILLYENTYUK**
  - **CRSR**: Mászkalás az opciók között
  - **RETURN**: Opció kiválasztása

### ALSÓ MENÜ (F7)

- **LOAD PICTURE**
  - **HIRE**: Híres képek betöltése (DOODLE, FLEXIDRAW, COMPUTER EYES, PRINT SHOP, BILLBOARD MAKER formátumokat ismer)
  - **MULTI**: Multi képek betöltése (KOALA PAINTER, SUPERSKETCH, ANIMATION STATION, BLAZING PADDLES, BILLBOARD MAKER formátumokat ismer)
- **LOAD GRAPHIC**
  - **PRINT MASTER**
  - **PRINT SHOP**
  - **NEWSROOM**
- **SAVE PICTURE**

Ugyanolyan formátumban lehet a képeket lementeni, mint amilyenek betöltésére is lehetőség van.
- **SAVE GRAPHIC**

Mint az előző pontnál.
- **EOIT GRAPHIC** (grafika átszerkesztése)
  - **TO PICTURE**: konvertálás képpé
  - **CROP**: grafika pixelenkénti eltolása
  - **BILLYENTYUK**:
    - 'CRSR': kép mozgatása
    - 'F1': pixeles eltolás
    - 'F3': karakteres eltolás
    - 'F5': UNDO

- **F7**: **OVERLAY EOR**-rel
- **J,I,K,M**: kis (fahéi) ablak méreteinek változtatása
- **ENLARGE**: kép nagyítása (REFERENCE szerint)
- **OVERLAY**: kép kivégása (REFERENCE szerint)
- **STRETCH**: kép térbeli eltolása (REFERENCE szerint)
- **EOIT PICTURE** (kép átszerkesztése)
  - **TO GRAPHIC**: konvertálás grafikává
  - **CROP**: kép pixelenkénti eltolása
  - **FLIP**: kép tükrözése az X tengelyre
  - **UPSIOEOOWN**: kép tükrözése az Y tengelyre
  - **INVERT**: kép invertálása
  - **STRIP COLOR**: kép színeinek eltolása
  - **CONVERT**: konvertálás HIRE és MULTI kép között (oda-vissza)
- **BILLYENTYUK**
  - **F1/F3**: mászkálás az opciók között
  - **CRSR**: mászkálás az opció opciói között
  - **RETURN**: opció opciójának kiválasztása

Bár a program nem egy AMICA, de azért a grafika-kép, kép-grafika konvertálás (és még más...) miatt nagy lehetőségeket rejt magában. Ja, a fehér ablaknak a térbeli eltolásnál (és még lehet, hogy máshol is) van szerepe.

# AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
TORÓK CSABA (CSIKA)

Halló, halló, újra itt van Csi Bécsi!

"A Támaszponton vészes a helyzet, menekülni kell...", kezdeném a bevezetőt az a havi írásom előjén, mivel Getto mejsztró egy hatalmas bőlérkessel keiget, miután lefőcsköttem egy zamatos debreceni zslájával. Azóta mint kitüntetést viseli a FRED PERRY pólóján a jelet. Na de kezdjünk bele a közepébe. Az előző számban azt hiszem megemlítettem, hogy lélek egy-két szót a vírusokról (csak azoknak, akiknek még nem volt szerencséjük hozzá), majd utána aml jön émesztve.

## VÍRUSOK

A vírusok köztudottan ártalmas organizációk, amelyek beorganizálják magukat más organizációkba, és ott organizálnak (ebből lesz az orgazmus). Namármost senkinek sem kell félnie, hogy a monitor előtt ülve, és a *Mina Girls*-t, vagy a *BNK Stag*-ot, vagy a *Sexy Beauty*-t nézvegetva önön kezétől alkapja az AIDS-t, vagy a trippert, mint vírusokat. Ettől ugyanis inkább a gépnek kellene félnie. Szóval aml akartam ezzel kilyukadni, hogy a gépünk csak akkor kaphatja meg a fertőzést, ha egy másik géppel érintkezésbe lép. Tahát a számítógépvírus is csak egy egyszerű, ám nagyszarú programocská, amivel igazán jól ki lehet babrálni a másikkal. Ez a programocská (vírus) vagy egy másik programmal együtt érkezik,

vagy hálózaton keresztül jön a dráge. Ezek után a gépünkben élőkódok addig, amíg vagy ki nem lépük, vagy ki nem kapcsoljuk a gépet. Kétfajta vírus létezik:

Az egyik a **boot-vírus**, amelyik a gép indításakor aktivizálódik, és a **file-vírus**, amelyik programmal kerülhet a masinába. Nagyjából megpróbálom leírni, hogy mit is csinál a boot-vírus. Szóval a vírusunknak 1024 byte-nál nem szabad hosszabbnak lennie, mert a bootblockre is csak ennyi adat fér. A másik dolog, hogy soha sem lehet tudni előre, hogy a tár melyik címére töltődik a prógy, és ebből álelül ki az, hogy a vírusnak indítóképesnek kell lennie bármely kezdőcímtől. Ha a kis vlnyákunk bekerül a tárba, legelőször megnézi, hogy egyedül van-e. Ha igen, akkor először is társzidensé válik. Utána a melegindítási címetek állítja önmagára, és ezáltal áleli, hogy minden rasolelésnél először ő induljon el. Ezután már csak azt a kis munkát végzi el, hogy minden újjannan berakott lemez bootblockjára felírja magát. A file-vírus pedig azt műveli, hogy valamelyik file alá kapcsolódik, vagy pedig a teljes file-t kicseréli önmagára. Ezután csak akkor aktivizálódik, ha futtatjuk a file-t (a pénzt minden este haftuk be rajta!) Persze vannak olyan vírusok amelyek igencsak eszesek, mert mind a két féle köppen terjed. Ezeket a vírusokat bunkó peraszt vírusoknak nevezzük.

Ezek után következzen egy-két víribuster. (Láhet, hogy alég régiek lesznek az alábbi

virusbusterok, de a megbízhatóságuk miatt kerülnek leírásra. Meg azért, mert ezeknek a leírását csináltam meg.)

### Az alsó a VIRUS EXPERT 1.4.

A program egy menüt jelenít meg a képernyőn. Innan választaszthatjuk ki a fogáseket (alsó-felső madártfogat). A gombok jelentőségét sorban a következők:

**REAO BB**: A kijelölt drive-ról betölti a bootblock-ot, majd azonosítja. Ha felismeri, kilírja a nevét, ha nem akkor az "unknown bootblock" felirat jelenik meg. Ezt lehet analizálni (ANALYSE), hogy megkapjuk ezekről az információt, amit ket herdez.

**DFD**: A drive-okat csendzselhetjük volo.

**CREDITS**: Hány próbálkozásunk lehet, hogy leirtsuk a vírust. Nullánál **GAME OVER**. Egyébként a program készítőinek nevét találhatjuk itt.

**HELP**: Ha ezt aktivizáljuk, akkor a nyomógombok megnyomásának hatására szöveges leírást kapunk arról, hogy mit csinál a gomb.

• **FILE-VIRUS MENU**  
**CHECK IRO**: A file-okat ellenőrzli, hogy vírusosak-e.  
**AUTO**: Otomatik ellenőrzli a fileket.

• **BOOTBLOCK MENU**  
**VIEW ASCII**: A bootblock-ot jeleníti meg ASCII modban.

**VIEW HEX:** Ugyanaz, mint egyel feljebb, csak hexadecimális formában.  
**LOAD BUFFER:** A bootblock-könyvtárból a pufferba tölti azt a block-ot, amelyiket kijelöltük.  
**ANALYSE:** Először a lemez bootblock-ját, és kijelzi, hogy (köz)veszélyes-e, vagy sem. Erdemes a library-ba tölteni a bootblockokat, hogy máskor már felismerje ezeket

#### • LIBRARY MENU

**RECORD BB:** A bootblock-ot vehetjük fel vele a könyvtárba.  
**FULL:** On/Off. Ha be van kapcsolva, akkor tudunk bootblock-ot installálni.  
**SAVE LIB:** A könyvtárat menthetjük ki.  
**VIEW LIB:** A könyvtár tartalmát nézhetjük meg (pl. megvan-e a Kis Hercog).

#### • INSTALL MENU

**STANBOARD:** Meggyezik az AmigaDOS installjával (gyk. ugyanazt csinálja).  
**NOBOOT:** (Ha nem kérünk hajót) Nem buttogható lemezt hoz létre.  
**BUFFER:** Amit a BOOTBLOCK MENU Load Buffer utasításával betöltöttünk, azt rakhatjuk rá a lemezre.  
**ON:** Ha ez be van nyomva (rúgjunk be mi is!) csak akkor él az előző három pont.  
**QUIT:** Kilépés a programból

#### VSCAN

Ez a vírusirtó 67 boot-és 7 nem boot vírus ismer. File-onként kijelzi a képernyőre a lemezek tartalmát, és kilírja a file-ok jellemzőit is (pl. cruncholt file, bad file, ift file, hel file). Ezzel is lehet ANALYZE funkciót futtatni.

Van még jó pár vírusirtó (pl. Penicillin) ha majd részánom magam, akkor a többi is kivesőzöm. Ebben a témában más már nem maradt hátra, mint hogy a megelőzésről szövegöljek egy kicsit. Minden fontos, és a szívnkhöz nőtt lemezeiről csinálunk archiv. felvételt (50-es, 60-as évek) azért, hogy ha esetleg sárul a proggy, meglegyen még egy példányban. Leginkább a winklestertulajdonosoknak szól, mert saját tapasztalatból tudom, hogy nem lehet egy-könnyen beszerezni hipp-troppra 120Mb-nyl proggy-t (lőleg ha a fele nincs meg szinte senkinek). Szóval és tett(v)el egy bizonyos időközönként mentsük le a fontosabb programokat (persze vírus nélkül!), mert érhetik meglepetések az embert.

~~~~~

A továbbiakban elkezdem egy-két felhasználótól kutyu leírását, de mivel lassan tudok csak dolgozni, arra szeretnék mindenkit megkérni, ha van egy-két olyan írása, ami ebbe a rovatba berakható, azt szívesen látom és, ha közördekü, közlöm is. Előre is köszl

Jajaj, most látom csak, hogy Kiss Sándor bicskei olvasónk idecsempészte a levelek közé a levelét, amit csak közvetítőn keresztül tudott csak elérni (postás). Mivel a közvetítőt CoVboy likvidálta, a levelet átadta nekem hogy akkó' má' pótyogessd be, és visszaült a sőre mellé. Tehát következzenek Kiss úr pattogó buborékjai.

#### PATTOGÓ BUBORÉKOK

Először is a használati utasítás. Ez a kis(s) program nyolc kólát, bocsánat sprító-ot mozgat a képernyőn. A spríték parabolaíven mozgó buborékokat ábrázolnak. A lalattanás magassága fordított arányban

függ a magasságtáblázat értékektől. Két pattanás távolsága az arcunk nagyságához viszonyul. Ja, ez más. Bocs! Tehát: Két pattanás távolsága a dy értékekkel befolyásolható. Az fy értékből számolja ki a program a parabola pontjait. A program fast ramban is futtatható.

Akkor a lista:

;Pattogó buborékok

coPAdr=\$69804  
sPAdr=\$69000  
coPreg=\$69800

start:lea \$dff000,a6 ;Program indul  
bsr alakdel  
bsr copper  
move.w \$02(a6),d0  
move.w \$1c(a6),d1  
or.w #\$8000,d0  
or.w #\$8000,d1  
move.w d0,coPreg  
move.w d1,coPreg+2  
move.w #\$7ff,\$9a(a6)  
move.w #\$7ff,\$96(a6)  
move.w #\$8ff,\$96(a6)  
move.l #coPAdr,\$80(a6)  
clr.w \$88(a6)  
it: cmp.b #\$ff,6(a6) ;utolsó rasztorsor  
bne it  
bsr mozgag  
bst \$6,\$ble001 ;bal egérgomb  
bna it  
bsr vege  
rts

copper: lea coplsta(pc),a0 ;cop.lista a  
lea copadr,a1 ;chip-ramba  
i2: move.l (a0),(a1)+  
cmp.l #\$ffff,6(a0)+  
bne i2  
move.l #3200,d0 ;háttértörítés  
lea \$69a00,a0  
i3: clr.l (a0)+  
dbf d0,i3  
rts

alakdel: lea spradr,a0 ;8 sprite  
move.l #7,d1 ;a chip-ramba  
lea fy(pc),a2  
i4: lea alak(pc),a1  
move.b #\$e7,(a0)+  
move.b (a2)+,(a0)+  
move.w #\$f700,(a0)+  
move.l #15,d0 ;magasság 16 sor  
i5: move.l (a1)+,(a0)+  
dbf d0,i5  
move.l #0,(a0)  
add.l #188,a0  
dbf d1,i4  
rts

mozgas:lea spradr,a0  
lea irany(pc),a1  
lea fy(pc),a2  
lea dy(pc),a3  
lea magassag(pc),a4  
move.l #7,d1 ;8 koord.számítás  
i6: move.b (a1),d0  
tst.b d0  
bne i7  
add.b #1,(a0)  
cmp.b #216,1(a0)  
bne i8  
move.b #1,(a1)  
bra i8  
i7: sub.b #1,1(a0)  
cmp.b #68,1(a0)  
bne i8  
move.b #0,(a1)  
i8: move.b (a3)+,d0  
add.b d0,(a2)  
clr.l d0  
move.b (a2)+,d0  
bpl i9 ;y=222-(16192/fy/\*fy)/magassag  
not.b d0  
i9: mulu d0,d0  
move.l #16192,d2  
sub.w d0,d2

divu (a4)+,d2  
move.b #222,d0  
sub.b d2,d0  
move.b d0,(a0)  
add.b #16,d0  
move.b d0,2(a0)  
add.l #100,a0  
add.l #1,a1  
dbf d1,i6  
rts

irany: dc.b 1,1,1,0,0,0,0  
fy: dc.b 82,140,92,210,110,170,120,180  
dy: dc.b 1,8,2,7,3,6,4,5  
magassag: dc.w 90,130,100,140,110,150,  
120,160

vege:move.w copreg,\$96(a6)  
;visszakapcsolás  
move.w copreg+2,\$9a(a6)  
;a kezdő képre  
move.l 4,a6  
lea 9name(pc),a1  
jsr -\$198(a6)  
move.l d0,a1  
move.l \$26(a1),\$dff080  
move.l \$32(a1),\$dff084  
jsr -\$19a(a6)  
rts

9name: dc.b "graphics.library",0  
even

coplsta: dc.w \$0104,\$0024  
;sprite adatok  
dc.w \$0120,\$6,\$0122,\$9000,\$0124,\$6,  
\$0128,\$9100  
dc.w \$0128,\$6,\$012a,\$9200,\$012c,\$6,  
\$012e,\$9300  
dc.w \$0130,\$6,\$0132,\$9400,\$0134,\$6,  
\$0136,\$9500  
dc.w \$0138,\$6,\$013a,\$9600,\$013c,\$6,  
\$013e,\$9700  
dc.w \$01a0,\$000,\$01a2,\$000,\$01a4,  
\$fff,\$01a6,\$000  
dc.w \$01a8,\$000,\$01aa,\$000,\$01ac,  
\$100,\$01ae,\$000  
dc.w \$01b0,\$000,\$01b2,\$000,\$01b4,  
\$ff0,\$01b6,\$000  
dc.w \$01b8,\$000,\$01ba,\$000,\$01bc,  
\$0ff,\$01be,\$000

;képernyő adatok  
dc.w \$010f,\$fff,\$0100,\$1000,\$0108,  
\$0000  
dc.w \$010a,\$0000,\$00e0,\$0006,\$00e2,  
\$9a00  
dc.w \$0180,\$a  
dc.w \$d001,\$fff,\$0180,\$70,\$d401,\$fff,  
\$180,\$80  
dc.w \$d801,\$fff,\$0180,\$90,\$dc01,\$fff,  
\$180,\$a0

dc.w \$fff,\$fff  
;sprite alakja  
alak: dc.l \$07e0,\$1818,\$2404,\$5802,  
\$5002,\$a001  
dc.l \$a001,\$8001,\$8001,\$8001,\$8009,  
\$400a,\$4012  
dc.l \$2064,\$1818,\$07e0,\$0000

Ennyi lett volna

A végére maradjon akkor az a felhasználótól proggy, amit a 7000. karakter környékén megígérttem, hogy leírom. Ez a program a Quaterback Tools.

#### QUATERBACK TOOLS

A kezdő képernyőn kiválaszthatjuk, a velumékat, vagyis hogy harddrken akarunk dolgozni (persze csak ha van), vagy a meghajtókban lévő lemezekon (amiknek persze AmigaDOS-nak kell lenniük). Utána egy menüt kapunk, ahol sorban kiválaszthatjuk azt, amit akarunk.

#### • DISPLAY VOLUME STATISTIC

Ezzel érdeklődhetünk a lemezeink hogy-léte felől (pl. kapacitás, blokkok, stb.).

- **GOTO VOLUME REDORGANIZATION MENU**  
Ezzel egy másik kis menücsoporthoz kapunk. Egyébként a lemezeinket defragmentálhatjuk vele.
- a) **Display vol. reorganization menu**  
Ezzel nézhetjük meg a fregmentált részeket.
- b) **Count fragmented files, but don't reorganize**  
Mogszámolja, hogy hány fregmentált fájlunk van, de nem teszi rendbe.
- c) **Reorganize volume, and defragment files**  
Itt tudjuk rendbetenni a vinyót vagy a lemezeinket (és itt lehet nagyot szívni, ha jóllal a folyamlat közepén valami miatt, mert ezután csak a FORMAT daktör segíthet).
- d.) **Return to Main Menu**  
Vissza a főjén menübe

- **RESTORE DELETED/LOST FILES AND DRAWERS**  
Itt tudjuk visszaállítani az elveszett szű.. fájljainkat.
- **GOTO VOLUME REPAIR MENU**  
Itt preparálhatjuk a lemezeinket.
- a) **Find unreadable blocks; mark them "out of service"**  
Megkeresi az olvashatatlan részeket, majd megkérdezi, hogy nyilvánítsa-e "bad" néven. Ez arra jó, hogy az így jelölt részeket használta nyilvánítja a gép, és nem akad el read-write operálal.
- b) **Find (but don't repair) bad files and drawers** — Megkeresi a hibás fájl-eket és fiókakat, de nem javítja ki.
- c) **Find and repair bad files and drawers** — Ez már kijavítja 80 százaléokban a sérült fájl-eket (na jó, csak 60 százaléokban).

- d) **Return to Main Menu**  
Ezt sejtí mindenki, hogy mi.
- **FORMAT VOLUME**  
Na ezt még az is tudja hogy mi, oklnek meg Speedumja van
- **UNFORMAT VOLUME**  
Az előző ellenléle.
- **SELECT A DIFFERENT VOLUME**  
Ha befejeztük a munkát az adott meghajtón, itt léphetünk másik meghajtóra (Martens-szel).

Akkor erre a hónapra ennyi, mivel a Műsém is hlóbe esőkolgat, mert mindig más jut utána az eszembe, nem a rövid. (Mindig az jut eszembe, hogy hátulról te-szem be.) És végezől az e havi írásem nem jöhetett volna létre, ha nincs a Végzőt Asszonya, a szép Heléna.) Viszlát a jövő hónapban.

# IRC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
WERNER ZSÓLT (DADA)

Először is, some scene nowa on da PC

Nem kell megijednie senkinek, nem lesznek hőtunalmas hírek mindentéle vadidegen csókkárról és a macskáik lábának pillanynyi állapotról, azt hiszem elég közérdekű témákról (sokan meg tudják szerezní az Impli, és szeiescsőre egyro többen hozzá-fórniok az Internet-hez is!) esik majd szó.

— 1 —

A volt PC-s scene két szépiról vénájú nagygyűje, DADA/ax-TSI (ex-Scanner) és HDTA/ax-Orgen (ex-Runbma) az #IRC-n a CoV-os nagyközönség számára is rendkívül érdekesítő párbeszédet folytatott Douglas Adams- és Monty Python-témában. A lent nevezett két útiember egyrészt megállapodott abban, hogy egy ehan-#42-t nyit az #IRC-n, mert jópár magyar, de pláne námet, amcsi (főleg az átlagami, aki csak azt a lami, ragozás, tévátkezés és namak nélküli, piszok rövid szavakból álló etc... angol tudja, és móg életében nem volt dolga minimum némettal:) Douglas Adams-ian számára elég nagy gondot jelent a finn nyelv lelésszintű elsajátítása, s így, mivel nem onedik bo a #42-re, joggal (?— nom igaz, hogy valaki képtelen megtanulni a finnt!) reklamálnak holmi pótl(?- k-kérjük magunknak, hogy 'számá'nak néz-zonek!) #42 csatornárt (itt jögyezném meg, hogy azon kívátsásgos küihoniak (a Földkerékségen 3-4 ilyen ombar van!) egyikoként, akinok bejárása van a #42-re, jópórszor lapasztaltam, hogy ott bizony elég komolyan veszik a finn nyelvet. Pl, egyszer (jó szokásom szorint kezarve a nyelvvel) akaratonul németül kezdtem el poénkodni, arra 3 napra kizártak a csatornáról. El nem tudjátok képzelni, milyen sz\*r volt három napig kultúra nélküli Na ezóta vigyázok, hogy legalábbis a #42-n no kóvorjem a nyelvokot). Legalább olyan színvonalas lesz az általunk alapítandó csatorna, mint a finn #42! A léma ugyanaz. A robot Winnie egyik lovóbbfejlesztése lesz; a finn<->magyar, és talán az angol<->magyar és német<->magyar szó-tárrószét én írom, volami talonyomjuk mindentéle MP-, DA- és kövélő-poénnot (igen, jól olvastátok! Bizony, a DA-követők között igazán remak írók is vannak (lásd a

CoV 41-beli listám angelul beszélőknek)! S így valószínű folytatam majd áldásos mű-fordítói tevékenységem Is! Sajnos az a káprázatos irodalmi scene nem mendhaló el a MP-témában (az egy Holló Színház kivételével, ami hipercool!), hisz a Monty Python Fan Club eddig legnagyebb siker(?)-happeninge, a LIVE PARROT SKETCH, mint szuportaljesítmény (?????) körül csoportosult! Ez a szkecs pedig csak 1-2 mondatban különbözik a jól is-mert DEAD PARROT SKETCH-től! (Pedig nem is tudjátok elképzelni, mennyi poént próbálók én is klóizni! Dehét egy Brian életét, egy Mr. Hitler-t, egy Silly Walk szkecsot vagy egy Cycling-chinese jelenetét (fordításom a néhai SCANNER#5-ben, pár MTV-ben/ papírmagban teközél-hetetlenül 'durva' MP-fordítás mellett:) egy-szerűen képtelenség túlulmúlni!) Na az lesz a legjobb, mindenképpen próbáljátok majd ki, mit is tud a mi robotunk! Nem foglók csalódni, az biztos — egy egész világ lesz a segítségünkkel (Ez tényleg nem vicc! Amikor a DA-klubban bejelenttem a lervünköt, menten rongetogen jelentkezték, hogy szívesen besegítenek!)! A channel természetesen multilingual lesz (da finn, námet, angol ajónlott, DA-ismeret és írás-ludós olóit, mint ahogy az is, hogy mindon nowbie-nak legyen valami igazán eredeti ótále az ominózus 42-ről (most telefeátok ol a D.A.-riportom, és ólóljotok ki volami egészen fantasztikusat!)), és igyekszünk majd mi, alapítók is minál löbbet bent lenni a csatornánkon! Frankly, először azt ter-veztük, hogy csak magyarul lahasson bo-szólni a csatornán, de aztán egy gyors /whois \*.fi és /whois \*.hu-különbségké-pzés után rá kellett döbönönnünk, hogy akkor a finnek kegyellenül lenyomnák a channelünköt taglétszám tarúletén!). A másik ramok hír az, hogy Hotta bejelen-tette: Magyarország szeríniem loghirosabb egyetemi (BME, Villamosker) dióklapja, az Impulzus a jövőben még nagyobb teret ad a Monty Python-témóknak. Egészen lan-lasztikus cikkekre van kilátás; hogy kik írják óket? Titok!! Tény az, hogy rondkívül közisemrt úriambarok, és kifejezotten az Impli számára írniok majd! (Nem, nom csak én! De többet tényleg nom áruhalok oll NAGYDN meg foglók lepoénni.) A harmadik pedig az, hogy az Impulzus-ban megjelenik majd Hotta, és lehetséges, hogy Armie/GSH egy, az IRC és a Cybor-

space kapcsolatát bemutató cikke (hej, emiáa megtanítottam egy halom Schön-herzest IRC-zni, azóta nóponta jönnek új dudák az IRC-re! A következőkel pedig csak zórójelben jögy-zem meg, mert még semmi som biztos: va-lószínűleg a Schönherzes MP-bagázs szin-podra ádelgözza a Brian élete című cso-dát, és angolul eljártssa. Jelen sorok írója valószínű John Cleese szerepét vállalja ma-gára... Időpont: SCH OPA (ósz)!

— 2 —

Közben togett rajtam a villamosmér-nök/in-fermalikusok ósi álka (?), és áttüntetam a mostanában szárnyát bontogató Mainframe Scene egyik finn-német csapatába. Ez azt jelenti, hogy Linux, Unix, InterNet és egye-bek kodolásával foglalkozom szabadidőm-ben, a a PC-t hanyagelem (sorry guys, igé-rem, majd igyekszem magam ósszeszedni, ha lesz egy kis időm. A jövő CoV-ra ósszo-írom mindazén szabad források listáját és pár szavas bemutatását, amik ó világen elérhetőek, és amiket a Dúne 2-re meg 1-2 FTP sito-ra lepakolunk majd — ósotlog megboszólom Getto maóstróval, hogy a szerk. feló velóddóeknek másolja le óket. Ennek értelme az lesz, hogy nom közlünk la (inkább csak sejt, eredeti anyagokat) pl. GIF-kirakó rutinokat vagy ílle-fordítom-loirórt 3-4 oldalon át, hogy ha az, vagy ha-szonlatos mói megjónit PD forrásban is... Viszont azt romek ólletnek tantom, hogy a PD forrásokkal kapcsolatban a javításokat, kiegészítéseket itt a CoV-ban nyomjuk la!) Ez persze nom jelenti kedvenc PC-s lapja-im (CoV, vagy a diskmag 3style) otthagya-sát. A lojújabb 3style-ban pl. két olyan íro-dalmi/nyelvészeti romekművet olvashattok tőlem, amire a magyar szárnyitógépes lapok történetében még nem volt péda! Nom kí-nólok zsákbamacskót: az egyik egy extra-vagána, 300k-nyl tiszta text Finn nyelvtan-folyam! Természetesen én írtam (mivel hazánkban a Finn nyelvkönyv 2 (az 1. rész egyszerűen beszerezhetetlen, az ósszes könyvtárból ólloptákl Barnok!) kivételével képtelenség finn nyelvtankönyvhöz jutni, tő-lög a Finnish for Foreigners I-III anyagát használtam fel, azt még át kellett últolnem a magyar szabályokkal vñló ogyoztatóság-re...)! A diskmag of course ingyenes (gy.k. Public Domain), több FTP sito-ra és BBS-ro is talraktuk. Ja, és a CoV-ban is továbbíro-



galok néhanapján (töleg, töleg, ha lesz új Legend játék, valami egzotikus nyelven kommunikáló stuff, vagy sármi!)

— 4 —

A múltkor CoVBoy-postában beharangozott PC-s coder-könyvre téve: beszéltem a dologról több cool dudával is (pl. TSC/PHM), és úgy néz ki, megírjuk — szervezés folyamatban (még kell beszélnem Psycho/TSI-vel, Calbra Gergő-vel, meg még pár dudával az egyetemről) (bár, őszintén szólva, TSC erre panaszkodott, hogy egy Visual Basic-könyv biztos kaposabb lenne! De valószínű lefordítjuk e könyvet mindenféle nyelvekre — és akkor aztán nem lesz gond az értékesítéssel!). En valószínűleg egyik szaklortólomról, a mesterséges Intelligenciát alkalmazó antivírusok kódolásáról, valamint debugerekéről és hasonlatos dolgokról írok majd, ami felettébb érdekes téma, de lehet, hogy a hangkártyatémába (GUS) újfent beleesem megam. A löbbiek témái: VGA, democodolás, stb...). A jövőben jómagam egyébként inkább csak nagygépes ügyekben publikálok majd mindenfelől — ez való egy vill.mérnök&informatikusnak! Itt üzenem Rolas-nak Sopronba, hogy talán az a legjobb módszer, ha egy kazdó PC-s gépet akar venni, hogy e scenén különösen jónevű, becsületes boltokban vásárolj: mielőtt gépet vennél, olvasd át az összes fellelhető peper- és diskmagot. Pl. a néhai SCANNER-ben külön példaesetek voltak Basq/TSI mester tollából arról, hogy hogyan nem szabad vásárolni. Gépet venni bizalmi kérdés — azt javaslom, mielőtt vennél egyet, dobj fel a magyar Fido-ra egy-két ilyen kérdést, BIZTOSAN segítenek fogunk, olyan konkrét tippekkel, amik — hogy is mondjam csak — nem közönlődékesek és így papírlapban.

— 5 —

Bocs ezektől, akiket esetleg ilyen Monty Python-os és Douglas Adams-os témákkal bosszantotok. Ugyebár kétfajta ember van a világon: aki még nem olvasott D.A.-t, és az, aki szereti — a meradék meg inkább bujjon el. A műlör is egy emcsi srác igazán közfelháborodást keltett, amikor bejelentette az IRC-n, hogy olvasa a HGTTG első pár oldalát, és... ldőzem: 'I've found it pretty... khm... lame'. Szóval még egy levél, valamint a hozzá tartozó történet is itt van előttem, ami sokak érdeklődésére foglalom terhet, különösen azokéra, akik állandóan a Dlrk2-ért, neme a Moally Harmilas-ért cs\*szogotnak. Sajnos, első bosszantó dologról van itt szó, s ezért is választottam azt, hogy a nagy nyilvánosság elő lárom azt a levelet, mert ez legvalószínűbb a Fido-n feltett kérdésekre válaszol (ul. a Fido-n is van egy srác, aki épp a So long-ot fordítja, és ő is hasonló cipőben jár. A nem kladhalóságban nem hívok sokszoros lömögőrl nem is szólva...). Szóval, Douglas Adams-helyzet, Magyarország, 1994. március vége:

'Hi DADA!  
[...] Bunny (Szabó Károly, Kunfehértó) vagyok. Azért írok, mert olvastam a CoV-ban a Douglas Adams-os (DA) cikket, és én is nagy rajongója vagyok „Öfelségének”. Sőt a Monty Python is a kedvencem, de most írom erről akarok írni. Emellett, hogy megkeresed a [...] kiadót a DA könyvek miatt.  
Nos, én megkértem őket, hogy amennyiben megjelenik a Viaszt, és köz a halakatt, küldjék el. Nemrég kaptam tőlük levelet, amiben azt írják, hogy a terjesztő nem tart rá igényt, így nem adják ki.  
Mit szólsz? Nem tudom elhinni, hogy nem fogyott el, mert a HGTTG-t is MacLeodtól tudtam csak megszerezni, már antikvárumban sincs.

DADA: Sajnos ez így igaz. A magyar közlést igazán nem vádolhatjuk, hisz az egyáltalában nem rossz, ha őszahasonlójuk máe országokáival — pl. az #IRC-n is felettébb megbőcsült, aki magyar, és ezzel kapcsolatban eddig csak pozitív véleményeket írtak! Csakhat kicsi ország Magyarorazág, és talán egy könyvtörjesztő vállalat, ami főleg vízenyős Jüllakat és dögunalmas fantasy-kal nyomtat, azt hiszi, nem riantáblilis mondjuk egy kisebb példányszámú DA-könyvet megjelentetni (pedig MINDENKI SZERINT AZI)! Ráadásul még nem beazétem olyan emberrel az IRC-n, akármilyen országból lett legyen is, aki hasonlatos problémákat ne említené volna az időhazajával kapcsolatban! Szóval, egy ideig lehet, hogy nem lesz Viaszt, és egyéb DA-könyv a piacon — és emiatt kérek NEM a Vénuszt szólni, mert ők NEM könyvtörjesztők!

Végülis azért írok, mert céloztam arra, hogy ha a [...] nem adja ki... Szóval, ha arra gondoltál, hogy akkor majd Te lefordítod (DADA: Wall, mindenképpen lefordítottam volna, akár kladjék, akár nem, ul. kagyellanul gyorsan fordítok/gépelek: up to 30 kByte/óra, a nervég mondvilágoi (Dlrk2, bármennyire is 'klitacaai' szomszögből mutatja) pedig mindig is imádtam!;), nos, szerintem nyugodtan nekiállhat, mert a [...] nem ad ki DA-t, az tud. Sajnos sok DA mjongó van, aki nem tud angolul [...] (DADA: Mag kall tanulni! Az angol nyelv iszonyú egyszerű (mondjuk egy magyarhoz vagy egy finnhez képest), talán a svéd az, ami még könnyebben tanultam meg (igaz, erős angol- és némettudással). Mindankinek, akinek gondja van az angollal, azt üzenem, hogy menjen ba a pesti Besi-sellers-be (Okt. 6. utca, átellenben a Tankönyvbolttal), vegyen 1-2 király könyvet, amit magyarul kívülről fűj, és ha valahogy, hát úgy mag fogja tanulni a nyelvet (tanács: vegyetek meg az Angol nyelvtan középiskolák számára c. könyvet is a TK-ban, magajátok be az összes kifejezést és szabályt, ami benne van, de úgy, hogy ez utóbbiakat párhuzamba állíthatok a magyar szabályokkal (úgy pliszok egyszerű lesz megérteni őket!); aztán ez összes olyan ózól írlások ki akár 200-azor is, amit elfelejtetek egy idő után (2-3 hónap és 1-2 év közötti) azt vasztak majd észre, hogy gond nélkül tudtok angolul olvasni! (Kér, hogy nincs más nyelvű könyveket forgalmazó, igazán jó bolma Magyarországon... Könyvet behozatni sajna marha lassú (2 hónap!)- így pl. Helsinkiből kellett S.K. hoznom finn-némof nagyazótárlat, mert magyarul csak egy régi kéziszótár kapható...))) Kisebblajta félstenné nőhetnéd ki magad, ha megtennéd (Ho-ho-ho :))) (DADA: Kész... A Lagnagyobb Magyar lsten: CoVBoy, én lennék a második? Igen, a fordítás ASAP megjelenik, ha lehet... van öröm? Addig is az új Freestyle-1 ajánlanám...)) (van benne egy kis meglapotásam mindenké számára...)

Vagy a következő magokat: SCANNER#2, #3, #4, #5/PC, 3slyla#7 /PC, XANNER #1/PC (az a mag a magyar őszgépés scene legújabb búzkaeaga, angol nyelvű lrodalmi mag a Cyberpunk-ról, 2.5 MByte text etc...), Post Office 7 különszám/Amiga... Azt hiszem, ezek eléggé ismert lrodalmi magok, telteltel DA, MP, Toltlen, Cyber-és egyéb témákkal!))

És most már lényeg NO MP, NO DA, kicsit emelkedettebb téma (klaszul rimelek, mi?), hogy valami progtech is legyen, itt az a képkirakó, eminek ethagyasáért (CoV#42) biztos kapok majd pár fuckot!)

## KÉPKIRAKÓ

```
#include <dos.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <io.h>
#include <fcntl.h>
#include <string.h>
#include <stdlib.h>
#include <alloc.h>
void l_err(char t)
{
char *err_msg[] = { 'Not enough
memory...\n\r',
'File open error...\n\r',
'This is not a valid BMP file...\n\r',
'This is not a 320*200*256c BMP
file...\n\r' };
clrscr();
textcolor(7+BLINK);
cputs(err_msg[r]);
textcolor(7);
exit(1);
}

int main()
{
int fh,c,bpp;
char buffer[85],*lname,*pel,d;
long ob,op,xs,ys;
const char *copyright_msg='BitMaP
loader V1.0 (320*200*256)
(C)Copyright by TARB(Y) of
TCCN\r';
lname=(char *)malloc(82);
pal=(char *)malloc(768);
if((lname==NULL)|| (pal==NULL))
l_err(0);

for(;;)
{
clrscr();
cputs(copyright_msg);
cputs('Please type in the name of the
BMP file:\n\r');

buffer[0]=80;
strcpy(lname,cgets(buffer));
if(strlen(lname)==0)
{
clrscr();
cputs('Exiting to DOS...\n\r');
exit(0);
}

fh=open(lname,O_BINARY|O_RDONLY);
if(fh==-1) l_err(1);
textcolor(7+BLINK);
gotoxy(32,13);
cputs('Reading file...');
textcolor(7);
read(fh,buffer,2);
buffer[2]='\0';
if(strcmp(buffer,'BM')!=0) l_err(2);
lseek(fh,10,SEEK_SET);
read(fh,&ob,4);
read(fh,&op,4);
op+=14;
read(fh,&xs,4);
read(fh,&ys,4);
lseek(fh,2,SEEK_CUR);
read(fh,&bpp,2);
if((xs!=320)|| (ys!=200)|| (bpp!=8))
l_err(3);

lseek(fh,op,SEEK_SET);
for(c=0;c<256;+c)
{
read(fh,&pel[3*c+2],1);
read(fh,&pal[3*c+1],1);
read(fh,&pal[3*c],1);
read(fh,&d,1);
}

for(c=0;c<768;+c) pal[c]=pal[c]/4;
AX=0x0013;
geninterrupt(0x10);
AX=0x1012;
BX=0;
CX=256;
ES=FP_SEG((void far *)pal);
DX=FP_OFF((void far *)pal);
geninterrupt(0x10);
lseek(fh,ob,SEEK_SET);
for(c=0;c<200;+c)
```

```
read(fh, MK_FP(0x0000, 63680-c*320), 320);
close(fh);
getch();
AX=0x0003;
geninterrupt(0x10);
```

## Mese az elveszett királytíróról

Pár azó Calbra Gergőtől: ...leírhattátok volna a Frontler leírás mellett, hogy requires an 386 procit al least (DADA: ma már 486SX/486DLC alatt nem le érdemeo gépet venni, mert q'r'a lassú még a 386DX is! Itt jegyzem meg, hogy nekem 486DLC (alig drágább alaplapok, mint a 386DX-ok, de kétféle gyorsabbak!) van, és alig találtam inkompatibilisebbnek a kétszeres árú 486DX-eknél), mert akkor nem próbálkoztam volna lógód (CoVBoy) ilyen nagy totta kényszerítéssel indexelés, hátrahézés és lükörhasználat nélkül. Éppen e tegnapi napon vizsgáztam vezetésből [...] Az az igazság, hogy hibátlanul nyertem el a jogot arra, hogy bírtokolhasam a rózsaszín papírkát, amit külhönban drávjfűszerszennak vagy lűrűzűjűmnek hívnak. Én megam kétszer buktattam volna meg önmagamot, de ez nem lényeges, mert az első bukás alkalmával egyetlen balesetet kerültem el, igaz, hogy kizáró okkal, de a vizsgabiztosom durrögött. [...] Ennyit a Frontierről [...] és most következék a mese (DADA: Nem tom a PC-info roval már itt teljesen elfordulmasoodik? Na ez inkább való a Postabál Vagy talán nevezzük ki Frontler leírás/2-nek!): mese az elveszett királytíróról, aki behatolt a hétékező sárkány birodalmának abba a zugába, ahol a negatív szárnokból is tudnak négyszögöket venni (DADA: Khm... azt eokan tudnak!)).

Egyszer volt, hol nem volt, vallegyszeregy egyszeregy, ami pontosan 3 voltos volt. Ezt előfiztaz a manusz, akit zebulátomak hívtak, pontos, becsületes, polgári nevén madragzobulátomak. Ez egyszer kölcsönkérte Han Solótól az ő tulajdonában levő molekulázionátort, ami még anno 1991-ben romlott el, és csak lótot varázsolt ki durranó biciklijének hátába lőleg behatolt AIDS veszőly (DADA: Istenbizony tovább nem írom, ha Te is beéleöz művésznak mindentőle illógikus mondatsozt-keze-tekkel!)). Szóval Luke Székárvolker és ez a zánó olindult világghódító útjára, és aintit montek, mendegeltek, egyszercsak nem lottok. Mert megjelent az eszköz, és ő tiagya elmúlni lélezesük utolsó momentumát, amit még 2001-ben is csak monolit néven emlegettek, és oldalainak aránya 1:4:9: az első 3 fémészeres szám négyszögöke (DADA: Khm, eozsem ezt Clarke máshogy definiáltat!). 'E világok mind-egyike a léték, kivéve Európát, 100 szállja- tok le rá!'. Amint éppen elmúltak, megjelent a 21,456 dimenzióból a 21,456 dimenzió szűlőtte: dimenzió (DADA: Na erről ked- venc figurát, Dirk Dently holmi 12 háteo érczke jut az eozembe, amit képes volt megozámelnit). Ovelo nem bánt el ilyen csúnyán az eszköz, mert ő szerehnes volt a hamupipókéba, az eszköz pedig saját lá- nyaként szerette hamupipókeit, hólahérkével együtt. Megjelenése pillanatában az ő 21,456 dimenziószámú teste néhány apró változások árán áttanszformálódott a majd- nem 5,1 dimenziós lórbó, amiben az eszköz létezett. Ezek a kis változások csak arra vol- tak elegendőek, hogy neml élelel őlhossan hamupipókéval, de ne érezzen senmit. En- nek hamupipi csaknem megőrült volna, ha

nem lett volna frigid. Ezért mindketten be- szálltak az eszköz Asp Explorer novú űrszo- koiba, és egy 30 Megawattos bímlezerrel felszerelkezo nászútra indultak az interga- laktikus hiperszpészbe. Amint elshantak a Zaonce nrellett, megalakították a műanyag- szivacsgyártó kft.-t, és beültek a budiba. Bé-i-dé-i budoñi. Eppen ebben a pill- natban pergett le a főtők a falról, és a csu- pasz tégla maradt a hétékező sárkány ká- monbibilájműlájór uszodájában. Erre a hétékező sárkány úgy megharagudott, hogy hívta a megmenőtjeit, a Dragonrobotot, és együtt elbolorkáltak a negyedik köbgyöki- menzió hátsó lyukába, ahol nemcsak nega- tív számokból lelhet gyökök venni, de még nullával is lehet osztani. Amint ebben a gyalázatos térben kitört a forradalom, lőnyu- godott a folyosón tomboló mass (tömeg). A lőbbrétegu nyomtatott áramkőri lemezeket azonban nem itt ellenőrizték, így nem tud- tak hatást kifejtetni arra a 125. oldalon talá- lható kenyőrmorzsára. Amint ezt a kenyő- morzsát atomait barátai megpróbálták el- szállítani, megjelent fokszimaksz és Irédiés- bőni hogy balukapitányról és lűcsiniinden- amilegy-dollárbabelelérszend-vicsőrlő ne beszéljünk. De a kenyőrmorzsza lőtől össze-csaptak az elszabadult indulatok, és már csak a preszűzsért folyt a harc, a ke- nyőrmorzsára már nem gondolt senki. Így sikerült csípősdőlnek kislisszojnia pukkan- dőr lelőlnieses karmai közül. De ezt csak a DUNE-ben elért chammájának köszönheti (PC). Miközben éppen terheléses vizsgála- tot végzett egy BC182-es szilícium (DADA: Hogyan?) tranyón, és a hűtőborda mőrelé- ről csodálkozott önmagában, rájött, hogy a BC182-es tranyón nem is lellet hűtőbardát rakni (DADA: Hűtőcsillag?), csak a szilíciai (DADA: Na már értem!) maffio tud ilyet készíteni germánából szánnazó palermói kántánlőlőgyölő (DADA: az meg micsoda? Tán csak nem valami gestanyót?). Amint éppen kinyitotta... mi a rákól akartam írni? A vindózentő egyik ablakában lűtő, de még mindig nem preemplív többleladatos rend- szerkörnyezetet tartalmazó Modplayer V32,46-ot, akkor rájött, hogy a Larry 6 nem is 6 hanem csak egy nöcsabász, aki ráadá- sul még lezserruhásos is. [...] (DADA: Na kezdem élvezteni a tonalat, térjünk vissza normálsebb témákra!)

## Ismét a VGA programozási téma

[...] Ajam hír ögen. Elkűdtem a 8 oldalas levelemet [...], amiben a VGA programozási hlányaltam. Megjött a CoV 40. Kinyitom, és mi van benne? VGA programozás. Na gon- dollam elkástem néhány angströmöt. La- pozok hátra, hátha van valami a 360\*240 és 360\*480 inódról (DADA: ha jól tudom, a Freestyle 5. számában jelent meg a té- máról valami. De a CoV köv. számában benne lesz 1-2 PD forrás nove és elérési helyel).

Kedves DoT barátom! Indítsd el a Turbo Pascal V6.0 vagy V7.0 progit. Nyomd meg a Shift és F1 gombokat egyszerre. Ezután írd be, hogy ASM, és nyomd meg az ENTER billentyűt. Mindez azért kell, hogy a TP hipertext jellegű helpjéből megtudd, hogy NEM KELL ELMENTENI A REGISZTEREKET, csak a DS, SS, BP, SP-t, amennyiben ezeket használod. Ha adhatok egy tanácsot, az SP-t, a BP-t és az SS-t ne, NE! a PUSH utasításokkal muntsd el (a voremba), mert tönkreleheted vele a voremt PUSH helyett inkább használj globális változókat. A globális változókat a program elején, a VAR

kulcsszó után szokás deklarálni. Lokális (procedure... var után álló) változókkal se kísérletezz, mert az is a voremba van! Azonkívül ha a procedure után ha egy assembler kulcsszót írsz, akkor nem kell a begin...end, hanem rögtön lhatod az asm-ot.

Létezik egy svga256.bgl novú BGI lilo. Jordan Hingraphix írta, nekem a V2.31 ver- zió van meg. Ezzel VESA kártyákon használ- hatod a TP tanítasztkus mjrutinját, akár 1024\*768\*256 color felbontásban. Így kell használni:

```
var
i:integer;
begin
i:=InstallUserDriver('svga256'.NIL);
j:=...
InitGraph(i,j,'');
```

[...]

Il a j a videomódol jelenti:

VGA/MCGA 320\*200\*256 =0

SVGA 640\*400\*256 =1

SVGA 640\*480\*256 =2

SVGA 800\*600\*256 =3

SVGA 1024\*768\*256 =4

A globális változókkal csak akkor kísérletezz az SP, BP, SS mentésénél, ha a DS-t még nem piszkáltad! Egyébként a DS-t pusholhatod, ha SP, BP, SS-t nem piszká- lod (többnyire ezekre nincs szükség). A DS re viszont sokszor lehet szükségod, de ne felejtse el az asm-ot lezáró end előtt vissza- állítani, mert behal(hat) a programod.

DADA: még pár dolog. A múltkor IRC-s cikkből klmardat, hogy a megvár Bolo- szervort még fejlesztjük, de má lehet rója gyakorolni az 'éles' amerikai 'bevetéshoz'. Ezen jelenleg csupán három magyar, há- rom szlovák és három német képviseli Európát, így minden prefit szívesen látunk! Páran megkérdezték, miért fogynak ki a hajdani SCANNER-ek. Hasznéljatok GMOUSE.CDM-ot! Aztán vannak ugyebár lőtíltot számok a SCANNER-ből (amelyek lrodalmi színvonala nem érte el a végül összehozott 5 számot, ezért inkább kihagy- tuk, de a számozásuk 1-től 5-ig tart: fo- nemód logikus, mi?). A hivatalosan felvál- lalt SCANNER-számok (mindegyik egy db. EXE, a méretüket mellőjük lrtam): 1.2(500k), 2.1(450k), 3.8(1100k), 4.1 (1190k) és 5.0002(795k) (mindégikon van egy OFFICIAL vagy egy REPRINT lelléc!)

A Négyes! Karcstól kaptam egy telefoni, hogy miért lrtam negatívumot a Volkov Commander-ról a CoV 41-ben. Nos, Velkev rulez (a múltkor pl. elbeszélgettem vele oroszul a #Russian-on, és tényleg a világ egyik legjobb coderének tartom), aki leragadt annál a szerencsétlen, lassú, sz\*r, nagydarab Norton Commander-nél, ennek úgy is kell! Ennek ellenőre ha az MS-DOS sz\*r, azért a VC tartalmazhatna egy, a DOS hűlyeségét kompenzáló rutint (a témáról bővebben a VC.DDC-ban olvashattok!); Ha már az MS-DOS-nat tartunk, kapjunk jópár ólónken Microsoft+IBM+Intel-szidó levelet (volt köztük igen cool is!). A tömő- vel nem kívánunk itt a CoV-ben foglal- kozni, vannak jobb ötleteink is (meg egy esomó, helyhiány miatt eddig le nem közöl- rutinunk) — akit érdekel az, hogy jelen- sorok lrójánok, vagy pl. a Számítastechni- kának mi volt a véleménye már 1990 dere- kán az Intellről, az olvassa el a SCANNER#5 idevágó cikktől (de legalább a Barbare-verset!) (Ez van, gyerekek, ezt kell kodolni! Vagy át kell menni nagy- gópro:)).

**Továbbra is várjuk ötleteiteket, véleményeiteket, javaslataitokat, a 64, Amiga, PC felhasználói témákhoz kapcsolódóan egyaránt.**

# Getto KOMIKSZ

CHAPTER TÚ ⊕ CSENDÉLET A HQ-N



Dö Getto grafikszen end lógó ár regisztred  
trédmark of Müller májsztró end CoV HQ!

A jövő hónapban természetesen ismét találkozunk!

Na, ez a hónap is jól kezdődött! Még szinte meleg e wincsim az előző posta lezárása óta, s miközben éppen azon morfondíroztam, hogy mivel is kellene előltni a következő 3 hetet (ha nagyon nekivéslek, 1 hét azért elég azoknak lenni az anyag ószerezésére), szoval éppen képzeletem, amikor t.0 hátbavégött, hogy ébradjek fat, vlaszakapom azt az 1 oldalami, de van kb. 2 hetem arra, hogy azzalra tegyam az alkotást. Huh, mondtam magamban, hát így mikor fogok a nyarra előra dolgozni, mar az magsem lehet, hogy nyéron ne legyen CoVboy Posta, s ismét kitégyük a „Szabad-ság miatt zárva tart” tablat, ez elég nagy morgást váltott ki tovaly, mendjük az eredménye olvasható a „LELEPLEZŐ #3” levőben, na de ne menjünk a dolgok etábe. Szoval arra a következtetésre kell jutnom, hogy nincs mesa.. Inkább ki sem kapcsolom a gépat, ismét leborogattam a dobozomat, és szelektálni kezdtem. A noveltakat, történeteket, regényeket, megaleveleket most a kupac alára pakoltam, a rövidebb lélegzetű dolgokat rangsoroltam, s így kibontakozott egy kisebb fajta kép előttem arról, hogy is fog kinézni az e havi Posta. Alljunk csak mag, most végül is melyik az e havi, mert állítólag, amikor ezek a söröket olvassátok, még mindig éprilla van, s ebben a hónapban előlőlag mér megjelent picivel Húsvét után egy szám, pontosabban későbbre csuszott. Vagyis most az az a havi második fele, de úgy is fogalmazhatunk, hogy a hónap eleji az a múlt havi volt, csak csuszott. Nevezzük most ezt az e havinak. A ezekkel kérdésekkel foglalkozó leveleket szisztematikusan átpeaszoltam az illetékeseknek, mégis csak jobb lesz, ha ezekben a PC-s szakmai kérdésekben inkább a DADA válaszol, nem mintha én nem tudnék, de nem mindegy, hogy mit és hogyan. A maradékot ezután kezdtem sorra venni. Meg kellett állapítanom, hogy szorul e gyűrű a nyakam körül, egyre többen próbálkoznak a leleplezéssel, hogy sikerül-e, azt majd később megírtjátok. Akik pedig ebben a hónapban nem kerültek sorra, na csüggedjenek, lesz még úgy 7-8 Posta az idén, azóval nyugalomra semmi ok.



## Aktuális téma!

(még mindig a WASTED TIME)

CoVboy: Na, nem kell megijedni, ez az eszmefuttatás most rövid lesz, de mivel az volt a hónap poénja, miért na osztánánk meg veletek. Történt ugyanis, hogy valaki rendelt egy WT-t, feladtuk utánvéttel. Ígyenkor az utánvételi lap jobb felső szelvénye az OTP címére jön vissza, s a bankszámlánkra rákönyvelik a pénzt. Nos, valami ármány folytán ez a szép kék színű lapocka valahogy a postán alkaveredati, és a célnos kta postáskleaszony valahogy nem élt a helyzet magaslatán, így nem tudta 100 %-osan emulálni ez eredeti szelvényt. Ennek pedig az lett az eredménye, hogy az OTP telkeresett bennünket, ugyan nyilatkozunk már, mit csináljanak azzal a 499.- magyar forinttal, ami a mi bankszámlánkra szól, de a pénznek nem mi vagyunk a címzettje, hanem egy bizonyos WASTED TIMEA, akinek nincs náluk megnyitott bankszámlája. A dolgot egyébként azóta rendeződött, a pénzt végül is megkeptük, nem úgy mint ezt a jéperőzer forintot, ami több hónapja ki tudja marre ceámborog. Csókoltatjuk a magyar bank-rendszert.

## HEAD ATTACK

Helló CoVboy!

Múlt héten éppen hazalelt vettem az írányt, kezomban egy CoV-t tartottam, amikor a Mars téren (Szegeden) előm áll 5 nagy állal csávó (Már azt hittem valami új keletű UFO mosóval állsz elő — CoVboy) Kilépett egy kopasz és odaszólt:

— Látom Te jó csávó vagy, dobjál meg egy százzal! (Ötözesből lüdz visszaadni? — CoVboy) (Ez most kiváltképpen nem én voltam, de nem rosz rogalás — CoVboy) Menjtek a jó kú\*\*e anyatokba — gondoltam magamban és szépen így feleltem:

— Nincs nálam meg óvszer sem.

— Mutasd csak azt az újságot!

Hirtelen megkövültem és megindultam hátrafelé. Pechemre hátul is állt vagy 2 csávó. Na most CoV vagy élel? (Teimésztesen élel, mert így megvehető a '93/94-es Évkönyvet és előfizethetsz a CoV-ra is — CoVboy) (Csak így tovább — CoVboy) Az utóbbit választottam, így tehát odaadtam az újságot. Ahogy ki tudtam venni, nagyon tetszett nekik, főleg a Getto rajzok. Abban a pillanatban megérkezett a 17-es busz, felugrottem rá és az ajtó becsukódott. Belétem a lickőknak, mire ők elkezdtek a busz után szaladni, ahúlyes sofőr meg kinyitotta a hátsó ajtót. Hirtelen lefegyvott a képmorál a mosoly, és gyorsan előreszaladtam, majd megkértem a sofőrt, hogy nyissa ki az első ajtót. Leugrottam a buszról, ami elment a sok fa\*\*fejjel, de a CoV-om odalett, így tehát küldj egy csoket.

Üdvözlettel: BUTT-HEAD, Szeged

CoVboy: Azok e fickók e HQ-tól voltak, és azt tesztelték, milyen értekel képvisel egy CoV annak olvasója kezében. Most küldhetem a csakkal a 139.- Ft-ról, holott egy százzalal magúazhatta volna, és a CoV-

od is megmaradt volna. Ja, boc — most nézem, hogy előfizető vagy, kegyes lesznek, megkaphatod 99.-ért azt a pólistát, de megért neked 1.- Ft-ot az a hercehurca, csak e levélre 19.- Ft-os bélyeget ragasztottál, amit alküldtél. Ja, a 17-es busz vezetője országos haverom. Azt mondta, nem is emlékszik ilyen incidensre, e hátsó és az első ajtó csak azért nyitotta ki, mert nagy volt a gázolajszag és éppen szellőztetett, az csak a véletlen összejátéka lehetett, hogy valaki felszólt, illetve leszált a buszról. A csakk megy, a maszedélutánnak meg ezennel vége.

## KI VAGYOK ÉN?

CoVboy: Az igaz, hogy teljesen kivagyok, de a fardaági mértékeket azt most inkább hagyjuk. Van itt egy levél, amit vlezont ezért részeselettem előnyben, mert a CoV fennállása óta előként kíván leleplezni, az persze más kérdés, hogy nem sikerült neki. Lássuk:

Hálló Kábbaty!

A levél nem is hozzád, hanem inkább az olvasóközönséghez szól, úgyhogy itt az indok, hogy leközd a POCSTAAABAN... A levelel vedd úgy, hogy Angliából küldtem... ezen mialóbb közdöl lel (azt inad, hogy a külföldről írott levelek előnyt élveznek, s egyébként itt jegyzem meg, hogy én is voltam Angliában 2 hétig, nyelvtanulás céljából). (CoVboy: Ez most csak egy véletlen egybeesés, mert a levél közzétételének semmi köze holmi külföldi vonatkozású dolgokhoz, bár szereshetné volna egy 65 ponny-s bélyeget, biztos azzal is előzta volna a Magyar Posta, szerintem meg Expressz-Ajánlva fal)

Na jó, a lényeg: Le vagy (hatásszűnő) leplezve Jámbornak hívnak... Aki nem hiszi, járjon ide! Bebizonyítom... a cov... ó boc CoV-ban rendszeresen megjelenő „Megrendelőlap”-on fel van tüntetve egy úgynevezett PC-s játékok című könyvf Molette: Jámbo-Homoki-Werner, Namosimán utánanézve a CoV-okban a 28. számig (addig von meg, de már megrendeltem e 12-30-ig tarjódókat), szoval a 28. számig csak Homokit (HáPi), Wernort (DADA) találtam... egyenesen könnyomozva, külsősékel is lde orve a Jámbo névre már csak egy ál-, bece-, stb. név maradt: a CoVboy... tehát a leleplezőn szorokszó a közönség kedvencének (az én TOP-listámon első vagy...) neve: Jámbo XY, Ahogy mondanl szokás ott nálátok: az XY kiderítésél (más) olvasókra bizzuk. En megírtam a kötelezőségeket, és még egy gyakori idézet a végére:

„CoVboy, közdöl la a leveletem, mert sokakat érdekelni/érteni fog”. Na, vlezonthallás... Terrasz, Terrasse, Terrazza, Terraza (magyar, angol, német, olasz és spanyol nyelven), vagyis Terrami Jó-zsol Batázs, Keposvár  
Ja, és az én TOP-listám: 1. CoVboy; 2. Getto; 3. Hápi-DADA-HANCU stb.; 4. Friderikus Sanyli; 5. Havas Henrik; 6. Fodor Gábor; 7. Larry Hagman; 8. A tóhén a CoV-ból; 9. A kutyám; 10. Gyermati Lacika... előfizetők, kaposvár, az osztálytársam.

CoVboy: Helló terasz! Lasaan jön a jó idő, egyre többen fognak a hátadra ülni, remélem kiplénben magad a télen. Minden jól erre mutat, tegalébbre ami e gondolatmeneteket illeti. Nos, valóban elég Jámbo vagyok, már ahogy a környezetem ezt úgy általában megíti. Vlezont azt nem igazan értem, mitéle őszefüggást látez ama bizonyos könyv szerzői is a CoV munkatársai között? Az általad említhet megrendelőlapon egyébként sem csak ez az egy könyv szerepelt, így akár lehetnek Kovácsné, Dr.Rubicaak, vagy Benkó XY is. Nam vagyok Jámbo XY, sem Kovácsné XY, sem Dr.Rubicaak XY, aot Benkó XY sem, bár tudom, ez a kijelentés úgy sem igazol aemmit, én mégis azt mondom, ez az élitás túleágosan aentit. Nem mondom, hogy az általad említhet Jámbo XY-t nem ismerem, hiszen ő is tatatte már a névjegyeit a CoV-ban, az más kérdés, hogy a neve sehol nem szerepelt. Olyanról még nem hallottál, hogy valaki körl: a nevet ne tüntessék fel a lapban. Hét akkor a további tippelésekig pá!

## LELEPLEZŐ #2.

CoVboy: Úgy létszik kezd divatba jönni ez a téma, most egy újabb lavatet emattem ki a sorból, melynek írója jallemem alapján próbál leleplezni:

Na Fuck!

(Ez aztán a megszólínás, neked is — CoVboy)

Itt következik egy kis jellemrajz, döntsd el, hogy rád illik-e?

Középmagas fiatalember, szemüveges (Nem, nem vagyok paralónomén, e TV-s szerepléséből kiderült). A hétköznapi életben kicsit gátlásos, de írásban borom jó fej (like VIC of COMA, ajánlom a gyűjteményemet a leveleiből). Informatikai téren otthon érzi magát, klassz egoista és magába forduló, legszívesebben elbujik a kuckójában és órákon át rágatja e joytíckel (ogoret) Ja, és a levelezésben szereti úgy feltüntetni magát, hogy egy klassz bátonalan vagány fickó a sarkí kocsmából, holott az egyáltalán nem illik rá. Intelligens és jó angol tudással rendelkezik. ENNYI!

Ha barátok leszünk, akkor küldök COMA szuffot.

Udv: PETERSON of COMA from Dobrecen  
CoVboy: Mi derült ki a TV-e azazereplésomból? Az a homályos valami a fejem helyén az nem egy 33 díoptrilis számúvaglan-csán át látható képet akert szimbolizálni, az szimla TV-e trükk volt, más műsorban (pl. Blue Light) nem láttál még ilyet? Hogy írásban baroml jó fej vagyok? Hát nem tudom, az lakolában 3-asnál aosem adtak jobbat az írásomra, na persze a fogalmazás az más kérdés. Egyébként sem értem,



gyogy lehet valaki írásban baromi jó fej. Vagy fej, vagy írás, a kettő együtt nem megy! Az Informatikai téren nem érzem otthon magamat, a Körtéren annál inkább. Magambs forduló csak a tükör előtt vagyok, az meg nincs otthon, minak, fésűm sincs, az is minak. A joystickomat nem én szoktam rángatni, hanem CoVboy, és ő is csak akkor szokta órákon át, ha előtte magítottam vagy 12 órát. Nem emlékszem, hogy valaha is a sarki kocsmákról regéltem volna. Skandinávia északi részain egyébként sem divatosak a kocsik. Na ugyan áru! ma' el, mitéle koma stufot küldesz? A lakodalmass rock nem az én stílusom.

## LELEPLEZŐ #3.

Kedves Oszkár!  
(Nem emlékszem, hogy díjat neveztek volna rólam — CoVboy)  
Nem tudom, hogy Te mit képzelsz magadról! És azt se tudom, hogy miért neveztelek kedvesnek, és hogy miért írtam nagybetűvel a „te” szót?!

Azt hiszed, hogy to vagy a világ közepe? Mert levelezési rovatat vezetesz? És még a nevedet sem meled senkinek elárulni? Remélem ezt a levelet borekod a levelezésbe, hogy mindenki tudja, a te neved: Oszkár! Még hozzá Kispál Oszkár! (és a Borz — CoVboy) Most mindenki meg fogja tudni, hogy Oszkárnak hívnak. A CoVboy nevet is csak azért használod, mert félsz, hogy kicsúfolnak az Oszkár név miatt!

De nem ezért írok, hanem azért: Mi lesz a gyerekek, to szemét? Tavaly nyáron, amikor megismerkedtünk a Balatonon, azt hittem, hogy szeretsz! (Az szarintom tavalyelőtt volt — CoVboy) De csak arra voltam jó, hogy megdugjál! És még ketont sem vettél! Az összes pénzedet sörre + cigi-re költötted, to részeg disznó! Ráadásul ol sem élveztem, mert olyan kicsi volt a f\*\*\*\*d! Szarintom visszamaradtál a falldésben. Ur isten, csak \*\*\* kom álva? (Ez nem tartozik mindenkire, bocs. Tudod, ha éllok, a gravitáció befolyásolja — CoVboy) A korai megömlésről meg ne is beszéljünk, 10 perc alatt kétszer is omlottál (Ja, elfogyott a sör — CoVboy), mindent összekontál, a hálós-zsákból még azóta aom jött ki (Mi nem jött ki, úgy emlékszem egér nam volt — CoVboy). Most a gyorok, akit Lacikának kereszteltem al (na vajon miért), itt szorved velem obbon a 23 négyzetméteres elbérletben! Mit tettél velünk? To rohadt szemét! A gyerek azt sem tudja mi történt körülötte. Két ember életét tetted tönkre to állgat!

## DÖGÖLJ MEG!

NY.J. és NY.L., Szakszárd  
CoVboy: Már engedd meg, de még nem kívánok távozni az örök vdsámezőkre. Hát mit na mondjak, feladtad a leckét! Öszintén szólva nam is tudak hírtelen magam olé köpözni. To lennöl az s azókés-barna, vállig érő hajú, kék szemű hölgyemény, az a RAPublic mánias? Esetleg az a szöke, de barna szemű, kb. 165 cm, magas, rágógumilózó (Tudod, nem csak a cukormentes ORBIT az élvezet), de az nem lehetsz, mert azt Katinak hívták, megvan! To vagy az akl akkor ismertem meg, amikor kib\*\*\*\*\* nagy eső volt és a dzsekid alá bújtam. Hú de sok sört megittam akkor. A gond csak az, hogy nem igazán emlékszem, hogy én utána még vagy kétszer omlentem volna 10 percn belül. Ahogy visszaemlékszem a nyári dolgokra — már amennyire vissza tudok — már skár egy óvodára való gyermek lehet obbon az országban, akl nem tudja mi történtik körülötte. Miért pont nekem kellett volna vigyázni? Ja, és tartásdíjat nem tudok utalni, mert nincs miből... tudod, a sör meg a cigaretta...

## FORGÓKINPAD

Tisztelt Mindenki!  
Nagyon vagytok! (Mi van, kilestöl bennünket a HQ előtt? — CoVboy) Eppen vásárlásnézésio indultam a lagujjebb Cov ügyében, mikor hírtelen ott láttam magam előtt Muteromat kezében a „nagy” gyál. WOW, Kinyitom, egy cetli ugrik ki belőle:

„GRATULÁLKUNK...” WOW, Rövid bönge-szós után oldantottom, hogy oldíltetek. PENZ KOLCSON, BUSZ, POSTA, FELAD. Hazaérés után jutott eszembe, a csekkon egy másik cím szerapel a nevem alatt, mint ami tavaly volt. Senki sam ugrat senkit, csak megváltozott az utcánk neve. Ennyl lett volna a mondanóm, most pedig sietek, mert sürgös mondanivalóm van VIZ-ELEK-nok, By...hi... Podos Dénes, Salgótarján  
CoVboy: Mitéle cím, mitéle csakken? Ki ugrat ki? A csekked még nem ért ide, a borítékra nam írtál címet. Ugy látom nagyon sürgős lehetett a dolog...

Hi, ahoy etc.!

És megint, má megint, csak na azért, már csak 149 azt halli... (CoVboy: A honvéd — hon nam véd — elvtárs itt 1 oldalon keresztül azt taglalta, hogy mi mindont cainálnak ett bent, ami tilos)

...A lényeg az, hogy sz'r az army, és csak ennyl. Az előljáróimmal sommi problema, csak agy: kár, hogy a magzatvizükben nam úszkált cápa Ténylog, nam kell egy SB Pra.II? A gányba sam tudam eladni, és a GUS mellé nam akarem visszatenni, minel! A cserében benne vagyok, egy Pentium 32 megával... előnyös ajánlat nem? Vagy van eladó pala lemoz, nam kell? Ha igen, miért nem?... (CoVboy: itt újabb lavál jön a bakától, csak agy nappal később)

...Ez a levél nam lesz hosszú, csak az az eladó láda kéne. Adok tízet érte... Ha kevés, nem baj, nekem nem. Megveszem, oszt megborítom. Imádom kocsikot borítani! (I. De most komolyan, úgy döntött a magassága, hogy megveszi. Hogy előnytalan lenne számra az ajánlat? Ááá... Szorintem fair... Na csó, PSYCHO)

CoVboy: Helló kopasz! Szorintem jobban jársz, ha a SB-det nam egy Pentiummal együtt akarod olcsorélni, hanem külön, hamarabb lesz kuncsaft. Az az eladó pala lemoz az molyk, az amit a Kovács Katival vattok fal 10 éve a Palatunus strandon? Kész, nam vagyok műgyűjtő. Lássuk csak, na naked is az autódra faj a fogad? Tíz ml adsz érte? Kész, csontcsillag nam kell, én is olhoztam kettőt, amikor leszaraltam, olvettem, azóta sem kell ki. Imádsz kocsikat borítani? Ja, tudom már hogy ki vagy to. Az a pasas a válszor rize reklamból azzal a nagy bazil lepedővel. Hát azzal nem nagy kunszt. Mennyit fizettek érte? Na látod, előbb vagy utóbb csak mag fogunk tudni egyezni...

Helló Covboy!

Nekem csak egyetlen kérdésem volna, hogy mi a franc az a SHADOW RAM. Lohotóleg gyorsan válaszolj rá. Köszönelként egy vicceske. A rendőr odamegy egy kocsihoz, és a sofőrhez szól: Urán, a kocsijából folyik a víz! A pasi nem szól semmit. Eltelik egy óra, miközben a rendőr már negyedszor is megkísérelt szólni, megint odamegy, és megismétli: Urán, már ötödször szólok, hogy folyik a kocsijából a víz. Miro a sofőr: Rendőr Ur, én pedig már ötödször mondom, hogy ez egy lacsólkocsi...

TOY alias Kocsis Gábor, Gyöngyös

CoVboy: Helló TOY! Jó a nevad, ahol laksz, sok a galamb? Na mindagy. A sedó ram az egy olyan vélatlenöl olórható memórialegység, aminck különlegas tulajdonsága, hogy nem állatszó, így a révetlód fény valamely irányba arnyékol vat (Forrás: Rápal Nagy Laxikon — 5-ös köpet) Viccre pedig vellel illik válaszolni: Kát tahn ül a fán, és aris rapül agy ló. Az agyik tahn megszólal: Hé To, tunjünk el innen, lófészek van s közelben. Na pá!

Tisztelt Commodora Világ!

Egy kéréssel fordulnék hozzád, mert az újsg állandó vásárlóje vagyok. A NEWS-ban láttam egy manager programot, amit rögtön meg is szereztem, de sajnos nam tudok vele játszani. A program neve: ANSTOB. A kérésom az lenne, hogy egy rövid leírást közöljete az újsgba. Előre is köszönöm. Szabó Péter, Győr

CoVboy: Ezen na múltjont! Akkor kezdjük is: Az ANSTOB c. programot az Anco jelentette meg. Ez agy vérbál futbál monodzsar. Lehet benne focizni, manedzselni, meg minden, ja és szép színes. Vannak reklámok a pálya szélén, ezek mo-

zognak jobbba-balra, ha a pálya is mozog mallettük. Erra azért van szükség, mert a pálya egyszerre nem fér a képnőyre, na persza az is áthídsítható, ha vészünk 4x6 asz 24 menitort, vagy asztilag 6x10, azaz 60 db-et, mindegyikre rákötünk egy-egy gépet, és így akár 24-on, sőt 60-an is játszhatunk, ha úgy akarjuk, mint egy diaporáma osztott-képnőyos vetítést szám-lélhetjük a játéket, csak az s lényeg, hogy az egyes játékosok a pálya egy-egy rész-létét jól pozicionálják a gépűkkel. Amigások és PC-sek egymás ellen is játszhatnak, az egy azuper MULTIMEDIA GAME. Mindazak láttán nyugodtan állíthatjuk, hogy s Bundesliga 2000 programozól felkőthetik s gatyájukat, ha onnel jobbat akarnak alkotni. Hát ennyl, nam tudtam, rövidebbre fogni, bocs.

Hollo CoVbay!

En inkább úgy fogalmaztam volna, hogy a CoV #42 biztos, hogy nam jelenik meg márciusban, hacsaknam valami csoda nam történik. Vőgre, AMIGA User rovat! De nőzzuk a dolgok másik oldalát is! A NEWS-ból sikerült szinte teljesen kiírtani az Amigát, és már a #40-ben is megfigyelhető volt, de a #41-ben kitikus lett. Mi van itt? Szorintem meglint meg kellone csinálni az a levlaposdít a gépek arányalról, mert szorintem azéta legalább 2-vol több Amigás van, ez én vagyok, meg a Nagy Zoli. Azutón nam lehetne a Shock új rovat mellett egy demó rovat is? Lehetne mondjuk 3 oldal Amiga User, 2 oldal demológia, 1 oldal Getto képregány, és még 2 oldal a pestának, bár szorintem lehetne + 8 a postának — 1 leírás... Kövöthető megalevelem egyébként már kész és löbb, mint 2-szor olyan hosszú, mint az olzó 204 oldalas. NEM VICCI! Nemsokára küldjük egy nagy dobozban. Ja és lesz sőr is, prztely vlazont nem, úgyhogy nam valószínű, hogy túl-szorú rojtvényekre számíthatnának az olvasók.

Na hello, Fábian Sándor, Győr-Ménfőcsanak

CoVboy: Nicsak agy régi ósmarón, a caa-naklak réme. Hogy's mint? Szeretsz még NagyZol(n)i? Ha meg akarod dönteni az olózó megafaveladot, akkor felétolozom, hogy igen. Egyetérték veled, nam történi caoda, vlazont így áprlis lett a mega-hő-nap, mert ennek a számnak vlazont mindenképpen áprlis végén kell megjelennie, ami akkor azt jelentli, hogy áprlisban 2 CoV jelent meg. Hát az cool! 2 holl lap lottünk... Urólk neked, hogy jó ötletnek tartad az Amiga User rovat beindítását, a #42-ben egyébként több az Amiga NEWS, és orról a szokásunkról nam is akarunk lemondani. Ezt a levlaposdít sokan kárték má, úgyhogy — ha nam potyogott ki út-közben — akkor valehol ott lapul közöpen. Nam általában, ha a kérdések haly hí-önyében az Epp ez jutott... rovatba kerültek! Apropt, rovatok. Talán előbb várjuk meg a levlapok alapján történő vlazajlázásokat, eminek az eredményét úgyis közölőtaszük, várhatóan a CoV 45-ben, s akkor majd állást foglalunk, mi legyen, mi nem, minck nővoljuk az oldalszámát, minak nam stb. A csomagodat már nagyon várom, hó végéig megint csak egy huszasom maradt, abból meg nam sok sört vohatak...

Hi CoVBoy!

Volna egy nagy kérdésem/kérésem! Hányas számtól nyom a CoV PC-s programokat? To-hát úgy értem, hogy eredetileg a CoV borítóján az állt: C64, Amiga, Plus/1, na és hányas az a szám, ahol fogelőszer ez jelent meg: C64, Amiga, PC, Plus/4? Ennyl. Szondi László, alias GALE

CoVboy: Kedves Zselá, Kazdhatnám elő-ször is azzal, hogy nam vagyunk nyomda, de most az egyszer komoly leszek: Ha azt az óvszámot, ami pontosan 180 óvval később volt, mint a Dózsa félo parasztfelk-lés, megszorozod 16-tal, majd atosztod egy kétjegyű számmal, amit egy ideig allonfor-dadalom fémjelzett, ma már inkább forradalom- és szabadságharc, s az eredménynek veszed a négyzetgyökét (van számológépod?). Ez tök komoly. Szóval a kapott szám a CoV általad koresott első számát fogja megadni.

Hi CoV! Nem is rég (úgy 1 óva) vettem az első CoV-ot, mert azt hittem roken, ugyanis CoVács vagyok.

(CoVboy: CoVács barátunk itt kb. 3 oldalon keresztül próbálta bebizonyítani, hogy a C64-nél jobb gép még nem jelent meg, és még a PC is trágyadomb mellett... — mindemellett márhasággal téraasztot) Na, mennyi ökörséget összehordtam, pedig csak klassz elkészve Boldog Munka Ünnepet akartam kívánni neked (Május 1) (Ki hitte volna — CoVboy)

Kovács Zoltán, Budapest

Üi.: Mindentéle kérdéssel lehet felém fordulni, akár Novell 4.0 hálózattörés céljából (nem kalapácsos módszer).

Üi2: 1942-es gyártmányú rádiómba 16 bites WC pumpát keresek (paritással együtt)

End:

Procedure Vogo;

Begin:

Asm

Mov Ah,4Ch

Inl 21h

End:

End:

CoVboy: Úgy látom a Pascal még a CoV-ácsoknak is megért. Kész a jókívánságokkal Egyáltalán még van munka ünnepe? Én nem tudom, már csak a hagyományörzés miatt szoktam felvonulni a nőrsátorhoz, 14h-15h között a pultról várom a váltóalkozó kedvűeket, akik meghívónak egy barnára. A azokékkal kéméjletek!

Good sörözést CoVboy!

(CoVboy: Nofanél Úgy látom nagyon beindult ez a május elsőjei hangulat)

Kezdjük egy kis helyesbitéssel. Az Nr.41-ben egy bizonyos Szabó Mátó nevű gyerek azt írta, hogy a Dallas úgy fog végetérni, hogy Jockey-t megölik. Nos, én nem így halottam, ugyanis állítólag az utolsó előtti részben Jockey előtt leperog az egész élet, hogy mennyi gonoszsgát követett el, ezért hát öngyilkos lesz, viszont a sorozat azzal zárul, hogy még hallani a szíve dobogását, ami azt jelzi, hogy még nem halt meg, vagyis ha egyszer valaha folytatni ekerjék a Dallas-t, akkor nyitva a lehetőség.

A múltkor levelekre edott válaszokban volt egy mondat: „A kalandjátékoknak az a legnagyobb erőnye, hogy némi gondolkodást igényel.” Ezt sértésnek szántad?

Egyébként a múltkor tett ígéretemet, hogy baugrok a HO-ra, valamikor bevágtom, még a nyári szünet előtt.

Fentőlóra vettem egy megalevél megírását is!

Ja, előfizettem a CoV-ra. Nem tudom, hogy tehettem ilyen felelőtlenséget, de miután elolvastam a CoV 41-et, fogtam egy ollót, össze-vissza vagdaltam, és kápotyogott belőle egy csokk. Ez volt az Isteni jel. Fogtam egy tollat, kitöltöttem a csakkot, és hogy, hogynem másnap betévedtem egy postára... Na vizslát, TG alias TóGé, vagyis Tankovics Gábor, Győr City

CoVboy: Ezt a Dallas témát inkább felejt-

sük (bár ez ellent mond a fizika törvényeivel), mivel nem tudok hozzá szólni, majd megcáfoltam sem kívánom emiatt írtai, majd lesz valahogy. Vasárnap délután jobb dolog is van, mint a TV előtt üldögélni, pén-tek délelőtti meg áttalában alszok. A múlt- kori levelemből kivett Idézetből annyit, ha sértésnek votted, akkor annak szántam. Látom értasz te a szép szövebből MI az a győri megalevél-mánia, úgy látszik valami fertőzés lehet ott a levegőben. Akarva- akaratlanul holmi levél-mutációk szölet- nek. A fertőzésnek azért volt egy előnyös hatása is, történetesen ez, hogy előfizet- tél a CoV-ra. Kettőnk között mondjuk az az alapvető különbség, hogy én nem a postára szoktam betévedni, hanem a kocsmába. Ott az előfizetési díjemért mindjárt megkapom amit kérek, nem kell rá heteket, hónapokat várnom...

T.61övető!

A NEMZETI ALAPTANTERV-ben olvasható az alábbi: (k.b.)

„Meg kell akadályozni, hogy a diákokban a TV és a számítógép iránt túlzott függőség alakuljon ki.”

Ugye Te még a régi alaptantev szerint tanul- tál?

T.I.S. The Invisible Silence, Bp.

CoVboy: Honnan veszed, hogy én egyá- talán tanultam? Egyébként jó ez az új alaptanterv, már lassan minden kábító- azerszámba megy (ne órszotok félre nem az én számba). Amikor még én kezdtem iskolába járni akkor csak egy kábítóazet létezett: a HASIS, ALKOSICS, GYARA- PICSIS, most meg mér... Olvastam valami kereskedelmi marketing könyvben, hogy „Elsődleges cél a választék bővítése”, na de ennyire?

Hi Boy! Letter Nemtudoménhanyadik...

My name is Jim Beam. Már rég írtam, de ak- kor sokszor. Es nem került be egyik sem a Postába Képzeld lett egy PC-m. Az örömom határtalan lett — volna, ha januárban lett volna CoV-om. Készt a januári, és a februári szám is, de végre megvan mind a kettő. Ná- latok ilyen soká tart a szíveszeri kilőzono- dás? Az újság szuper, tetszik benne a PC Inlo, s mostanában alóg sokan vesznek PC-t ahhoz, hogy elég olvasója legyen a rovat- nak. Ez a Sötész Gögy ugratás? Ennyi hü- lyeséget csak direkt lehet írni. Viszont ez a szoftver rendőrség érdekelne, kézeld el, ha Miskolc lola lenne Wented Jim Beam lelratú plakéttokkal, JIM BEAM, Miskolc

CoVboy: My name is CoVboy. Már rég vá- lasztottam, de akkor egyszer sem. Ém- lényileg nem került be egyik sem a Posta- ba. Gratulálok a kifestáshoz, mennyivel szöletett? Hogyhogy januárban nem volt CoV-od, nem megmondtuk a CoV 39-ben, hogy ezt most tessék boosztani? Nálunk a szíveszeri kilőzánodás még mindig tart, tudod apámnak volt egy magvas megjegy- zése felém még évvel ezelőtt: „Fiam, mindig légy edzésben...” Én meg betar- tom. Sötész Gögy szerintem mindig la di-

rekt irta a hűlyeséget. A szoftver rendő- rő pedig szerintem nem csak téged ér- dekelne, hanem minden CoV olvasót. Ha lesznek a témában újabb fejlemények, er- ről időben fogunk alkhani...

See Ya CoVboy!

Na vedd sértésnek. (Hanem add — Peti W.Smith), de én nem vagyok HAPPI, mert a kacska azt mondta, hogy HAP-HAP-HAP- cillili! És a PAPIKA, akarom mondani (Nem akarom — Peti W.Smith) PAP RITA már apá- ca és zárdába vonult. Nem vagyok HAPPY V2.0, mert...

CoVboy: Na itt vágnom kellett, mert Mr.Smith meg sem állt „NEM VAGYOK HAPPY V2.0”-ig, s ezt TI úgysem szenvedtetek volna kisebb idegrángások nélkül.

Na. Nel Már is vége, meg ENDE, meg THE END. Bye, Hi, Yikes, Pá, Holó, és Udv: P.Smith alias Kovács Péter, Budapest

CoVboy: Kedves P.Smith, alia Kovács Petya. Megérttem, hogy nem vagy HEPPI, de könyörgöm, miért engem azemeltől ki, hogy a szívedet kilönted. Már tontolga- tom, hogy a hozzád hasonló szintű levele- zőknek külön klubot fogok nyitni, s a cím- lésűt mindegyiküknek elküldöm, majd lesznek szívesek egymásnak ömlengeni...

Hi CoVboy & Többiek!

Igazán nem konyerom a levélírás, de a fol- gyólemlett problémák erre köztettek, úgy- hogy rögtön belevágtam a középebe...

CoVboy: Én meg nem csak a középet vá- gom le, hanem az elejét és a végét is, az építő jellegű krhikéidet azért köszli.

Az utolsó problémám CoVboy-hoz szól. Elég lúcsa vagy, hogy azokra a leveleimre, amelyben tulajdonképpen nem kérdeztem semmit, választól 3 héten belül, bár ezekre nem is vártam választ. Viszont azokra a leve- leimre, amelyekben komoly dolgokat kér- deztem és még válaszborítékat is küldtem, nem választól (már vagy másfél- két éve jön). Most azokat nem ismétel meg, a levelem előző részében leírtak nagy vonalakban azt úgyis tanulmazzák.

Hogy valami jót is írjak, jó ötlet volt, hogy a sörge csokkeket az OTP-ben is fel lehet adni, mert nem csak az átfutási idő keve- sebb, hanem a sor is a pénztár előtt.

Kis János, Budapest

CoVboy: Úgy látszik, nem ismersz még eléggé. Az, hogy melyik leveledre kaptál választ és melyikre nem az egyáltalán nem attól függ, hogy komoly dolgot kér- dezte-e benne, vagy nem. Elsősorban a dobozban lévő levelek számától/aorrend- jétől/vastagságától, na meg egy kalap azerencsétől. Örülök, hogy az OTP-s pénzfeladással meg vagy elégedve, ezzel nem mindenki van így. Kaptam kisebb vi- déki településekről olyan leveleket, me- lyekben azt írták, hogy nem voazik fel a csokket az OTP-ben. Arról sajnos nem te- helünk, hogy ott „okoaabbak” dolgoznak.

Vizslát a CoV 44-ben...

# CoV EQ's TOP 10

## C64

A Gálya  
Wasted Time  
The Curse  
Shadow of the Evil  
A kastély  
Logan  
ULTIMA sorozat  
A gonosz herceg  
Mayhem in Monsterland  
Wladcy Ciemnostci

## Amiga

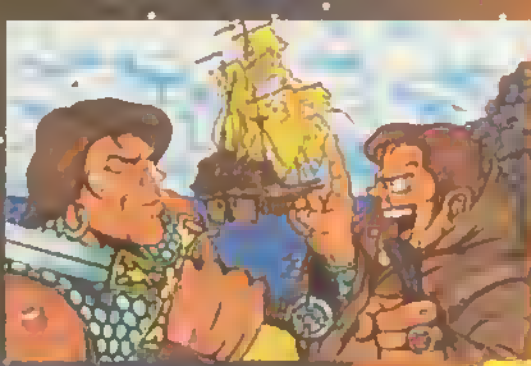
Elite 2. - Frontier  
Goblins 3.  
Theatre of Death  
Seek&Destroy  
T.F.X. (AGA)  
Jurassic Park (AGA)  
Settlers  
Lamborghini  
Dune II.  
Mortal Kombar

## PC

Kyrandia 2.  
Sam & Max  
Goblins 3.  
Shadow Caster  
Syndicate  
Lands of Lore  
Larry 6.  
Flight Simulator 5.  
Elite 2. - Frontier  
Doom 1.2

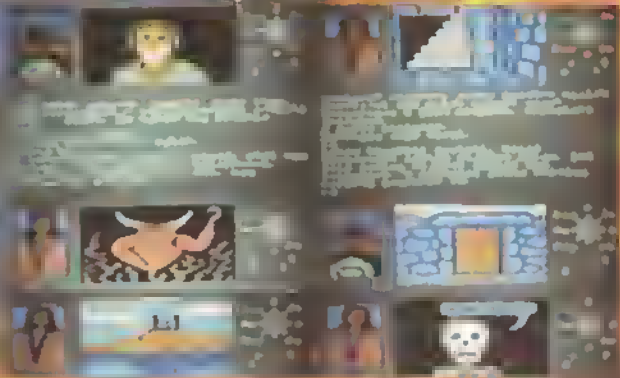
## Plus/4

Dizzy (P.o.Y.)/TGMS  
Flipper Editor/TCFS  
Night Mission/Muffb.  
FISHI/Csory  
Battery 2./TCFS  
Erik the Viking/Pigmy  
Magic Candle/CSORY  
Bard's Tale III./Pigmy  
JINXTER/Csory  
Super Pipeline/CNS



# A Gállya

VERENGZŐ TROLLOK ÉS ÓMURALEMOK  
VÉSZTETT KISHIVATALNOKOK BÉRIKÉI ÉS  
FOLYÓI. ISZONYÚ VÉGESNEMEK TARTAK  
KÉTEGESEN AZ ORSZÁG BÉSEKÉI  
AKKORFOLYÁROKBÓL ÁLLÓ LÁZAROKAT, ÉS  
KESZÉLYES ORYBANKAN BANGOLNAK ÉS  
FOSZTOGATNAK GÁTLÁSTALANAN ÉNTÉKÉI  
PROTÉRI. A FOLYÓKAT VÁRÓI  
TARTÓK...



ÉS KESZÉLYES ORYBANKAN BANGOLNAK ÉS  
FOSZTOGATNAK GÁTLÁSTALANAN ÉNTÉKÉI  
PROTÉRI. A FOLYÓKAT VÁRÓI  
TARTÓK...

Kiadja és forgalmazza C64-re mágneslemezen: COM-WARE Kft.  
A program ára csak a kiadónál: 399,- Ft (ÁFA-vall + postai és kez.ktsz.).  
Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp.  
XI.Vásárhelyi P.u.8.l. Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII.  
Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft. szaküzleteiben, valamint az  
impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.

JÖN • JÖN • JÖN

## SINGLE EXTREME FREEDOM

Jó hír a stratégiai játékok kedvelőinek. Az ALICE Software stúdió jóvoltából hamarosan megjelenik egy kizárólag 2 joystickkal játszható kaland-stratégiai játék C64-re, csak mágneslemezen. Korban és stílusban elég nehezen helyezhető el, a korai középkor és a XX. század jellemző vonással egyaránt megtalálhatók benne.



Előjegyezhető a CoV címén keresztül, tervezett ára: csak a kiadónál: 499,- Ft (ÁFA-val, postaköltség nélkül)

Júniusban végre megjelenik!

## PC-s 2. játékok

A sikeres első kötet nyomdokain haladva ismét hasznos felhasználói infókkal indul a könyv első része, melyben várhatóan tanácsokat kaptok a SETUP-olást, vírusölést illetően, némi áttekintést adunk napjaink népszerű perifériáiról, úgy mint CD-ROM, hordozható wincsi stb. Ezúttal bővített terjedelemmel jelentkezik az Elsősegély fejezet, kb. 30 oldalon mintegy 170 játékhoz közlünk tippeket. A játékleírásokat ezúttal is egy kisebb Sierra összefoglalóval nyitjuk, abból sosem elég. Hosszabb és rövidebb lélegzetű játékleírások egyaránt helyet kapnak a könyvben, lesz egy TökösMákos Jellemű, játéklismertetőket felölelő fejezet, rövid összefoglaló a PC-s autószimulátorokról, no meg aml még közben az eszünkbe jut.

A könyv fogyasztói ára: 599,- Ft, viszont aki a befüzött csekkkel a könyvet legkésőbb 1994. május 31-ig előfizeti, annak 200,- Ft kedvezményt adunk, így a könyv nekik csak 399,- Ft-ba kerül. Bent van még a csekk az újságban?



Áraink mindenkorl változtatásának a jogát fenntartjuk!